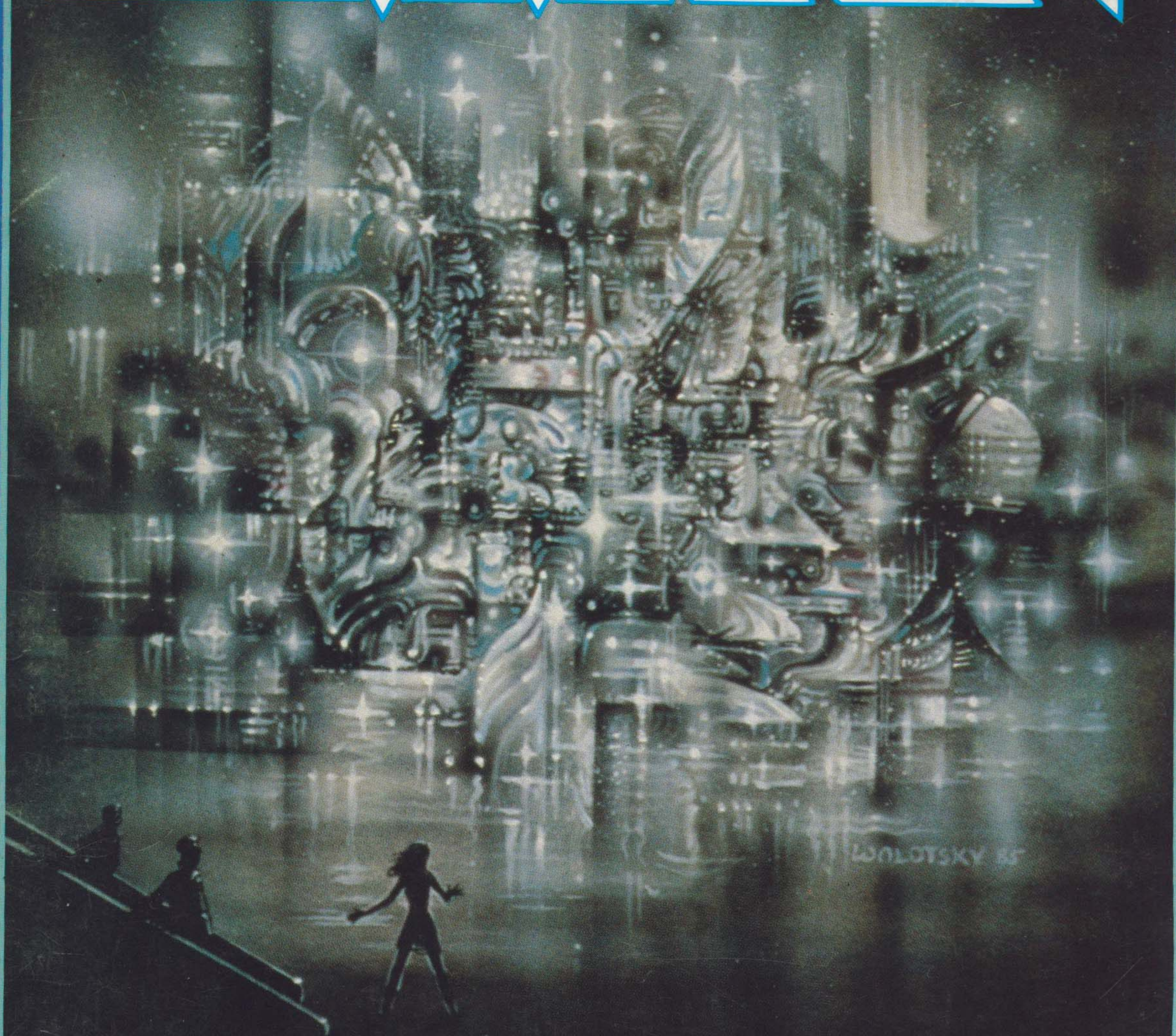


SPELHJÄLPMEDEL

2

SKATT KAMMAREN



MAGI, SKATTER, ÄVENTYR

SKATT KAMMAREN

Konstruktörer

Steven Howard, Stephan Peregrine, Åke Eldberg, Anders Blixt

Översättning

Åke Eldberg

Redigering

Anders Blixt, Olle Sahlin, Ewiz Ehrsson

Grafisk produktion

Nils Gulliksson, Anne Charlotte Ytter

Illustrationer

Stephan Peregrine

Omslag

Ron Walotsky

Tryck

Tryckproduktion, Västerås 1988

Amerikanska originalets titel: Treasure Vault

Copyright© 1984 Flying Buffalo Inc.

Svensk utgåva copyright © 1988 TAMB Äventyrsspel HB



Innehåll

Inledning	3
Riktlinjer för spelledare	3
Föremålskonstruktion.....	4
Magiska vapen	6
Deqs svärd	7
<i>Kelman Trebenic</i>	7
Konigs sköld.....	8
<i>Bark Redgar</i>	8
Pols hjälm	9
<i>Lexina Krest</i>	10
Rondolim.....	10
<i>Tandina Gillarim</i>	11
Sigils stav	12
<i>Chilperik V</i>	13
<i>Corimal Anriss</i>	13
Elementarsvärden	13
Aeolion	14
<i>Rexmit Piraten</i>	15
Brandgisla.....	15
<i>Barbelei</i>	16
<i>Nerval Skrivaren</i>	16
Jording.....	16
<i>Aness Forond</i>	17
Vattnavardh	17
<i>Margond</i>	17
Magiska föremål	19
Andarnas skepp.....	20
<i>Rrau</i>	20
<i>Helaga</i>	20
Argond Vidfarnes lunta	21
<i>Olver Bokhandlare</i>	22
Eldstenen	22
<i>Charga den Eldige</i>	22
Gamels öga.....	23
<i>Abel bar-Tarkin</i>	23
Harmons diadem	24
<i>Ceri</i>	24
Ilgens uggla	25
<i>Gilen</i>	25
Kerniks hatt	26
<i>Liganda Krinkelskona</i>	27

Larocs förlorade ring	27
<i>Floribar Tungpung</i>	28
<i>Andami Laroc/Beldragar</i>	28
Minarts luta	28
<i>Minart Mästersångare</i>	29
<i>Ilian av Törneskogen</i>	30
Mordins mystiska spegel.....	30
<i>Vilibar</i>	30
<i>Ilkamo</i>	31
<i>Baron Ivar</i>	31
Mordins demonfälla	32
Nigors stav	33
<i>Nigor</i>	33
Olmas hjärtsten.....	34
<i>Chemby</i>	34
<i>Riddar Ralfin</i>	34
<i>Salome Tamarina</i>	35
Sankt Frynwards fisk.....	35
<i>Fard Fräcke</i>	36
Sankt Tremels bägare.....	36
<i>Peer Kristol</i>	37
<i>Corican Sobor</i>	37
Sigils mantel	37
<i>Joridan</i>	38
Skådande skallen.....	38
<i>Herival den Galne</i>	39
<i>Axanig Plutarken</i>	39
Stelkarlens pipa.....	40
<i>Mibar</i>	40
Teleporternade mynt.....	41
<i>Norin Treklöver</i>	41
<i>Kråk-Skule</i>	41
Telmars rubin.....	42
<i>Aselmar</i>	42
Ulrik Fågels kappa.....	43
<i>Pudrik Svagman</i>	43
Wildits penna	44
<i>Finniwaac Broch</i>	45
Zygybars stav	45
<i>Peger Erdi</i>	46
<i>Baron Sabadon av Dytte</i>	46
Index	48



Inledning

Välkommen till *Skattkammaren*. I detta unkna valv förvaras många spännande, magiska, värdefulla eller helt enkelt intressanta föremål som kan förekomma i en rollspelskampanj. Här finns mäktiga vapen, sköna smycken och andra mystiska objekt. Men tag dig i akt: en del saker är inte riktigt vad de ser ut att vara.

Skattkammaren är nummer två i serien Spel-hjälpmedel och är avsedd att vara en "katalysator" för din fantasi. Det är meningen att innehållet ska kunna användas med vilket rollspelssystem som helst (åtminstone sådana som har ett fantasy- eller medeltida tema). Varje spelledare får själv översätta föremålen till sin värld och sitt system.

De flesta av föremålen har något slags bakgrundshistoria som handlar om händelser i "forntiden". Det kan hända att en sådan beskrivning strider mot ditt system. Om det inte finns några orcher i din värld kan "Orchkriget" knappast ha inträffat där. I så fall är det bara att strunta i bakgrunden eller ändra den så att den passar. Ändra föremålet så att det passar in i världen, inte tvärtom.

RIKTLINJER FÖR SPELLEDARE

Eftersom *Skattkammaren* ska vara ett allmänt hjälpmedel för rollspel anger vi inga siffervärden eller speldata som hör till något visst spelsystem. För att översätta till ditt spelsystem kan du använda den här metoden.

Hur föremålen beskrivs

Varje beskrivning av ett föremål i *Skattkammaren* består av fem delar: utseende, legender, krafter, personer och äventyr.

- **Utseende** ger en beskrivning av hur föremålet ser ut och anger dess ungefärliga värde. Om det finns en summa gäller att 10 kopparmynt = 1 silvermynt och 10 silvermynt = 1 guldmynt. Priserna är baserade på att en enkel arbetare tjänar ca 2 gm/vecka. Om du anser att prissättningen inte står i proportion till vad som är rimligt i din värld, så är det bara att ändra.
- **Legender** anger vad som är allmänt känt och vilka rykten som finns om föremålet. Detta bör spelarna få veta genom SLP utan alltför stora svårigheter.
- **Krafter** anger exakt vad föremålet kan eller inte kan göra. Här står också sanningen bakom de rykten och historier som omtalats under Legender.
- **Personer** beskriver alla SLP som har förbindelse med föremålet. Det kan gälla dess tillverkare, nuvarande och tidigare ägare, liksom andra som haft med föremålet att göra.
- **Äventyr** ger några förslag till situationer där föremålet kan läggas in i spelet.

Stridsduglighet

Spelarna råkar ofta i strid med SLP, så vi måste ge dem något slags egenskapsvärden. Det system som beskrivs här är detsamma som i *Stadsintermezzon*.

Vi ger varje SLP en stridsduglighet på en sexgradig skala. I vissa fall gäller förmågan ett visst vapen (exempel: Tandy Gill är "bra" med båge, "ganska bra" med kortsvärd och "dålig" på alla andra vapen). I andra fall kan förmågan gälla alla vapen (exempel: Bark Redgar är "ganska bra" på alla vapen).

Vid varje grad finns ett procentintervall som visar hur en person med denna grad förhåller sig till alla stridsmän. Alltså är ungefär 40% av alla kämpar "dåliga" medan endast 4% tillhör kategorin "utmärkt".

GRADERING

Dålig	Ovan vid strid. Lätt att såra eller döda. (01-40%)
Medelmåttig	En slugger utan fitness. Inte precis en mästare, men inte heller någon som man slår ihjäl med ett enda hugg. (41-59%)
Ganska bra	Bättre än medelvärdet, har åtminstone lite träning bakom sig. (60-74%)
Bra	En tränad kämpe med goda kunskaper om taktik och olika vapen. (75-84%)
Mycket bra	Definitivt en person som man vill ha på sin egen sida i en strid. (85-95%)
Utmärkt	Den här personen behöver knappast oroa sig för att bli besegrad i en strid. Han är en av de främsta i världen. (96-100%)

Magiska förmågor

Vissa SLP i den här boken sysslar med magi. För att ange hur skickliga de är på magi använder vi ett graderingssystem som liknar det för Stridsduglighet. Liksom ovan visar procenttalen hur en person med denna skicklighetsgrad förhåller sig till magiker i allmänhet. Om det inte står någon magisk förmåga angiven vid en person i boken, så har denne inga magiska förmågor.

En SLP som har magisk förmåga behöver inte nödvändigtvis vara en magiker. Han kanske äger ett magiskt föremål eller har blivit påverkad av något övernaturligt som gett honom en viss magisk förmåga.

GRADERING

Dålig	Ovan vid strid. En lärling (eller klant) som ofta misslyckas med sina formler. (01-40%)
Medelmåttig	En kompetent magiker, men inte särskilt respektingivande. (41-59%)
Ganska bra	En duktig magiker, något kunnigare än medeltalet, men knappast något hot mot maktbalansen i världen. (60-74%)



Bra	Kan många olika formler och använder dem med stor kraft och precision. (75-84%)
Mycket bra	En formidabel person som man inte bör reta om man inte har lust att bli förvandlad till en groda. (85-95%)
Utmärkt	Behärskar praktiskt taget alla kända besvärjelser. Känner till sju olika sätt att förvandla en människa till tugggummi med färre än tio ord. (96-100%)

Magityper

Eftersom olika magiker har olika inriktning delar vi också in magin i åtta kategorier. Varje SL måste själv avgöra vilka kategorier de olika formelnerna i hans system tillhör.

M1 STRIDSMAGI

Magi som används offensivt eller defensivt i strid.

M2 LÄKEMAGI

Formler som läker skador, botar sjukdomar, stoppar förgiftningar osv.

M3 KLÄRVOAJANSMAGI

Magi som används för att skaffa sig kunskap om dolda saker: hemliga dörrar, fällor, osynliga saker, magi osv.

M4 FORTSKAFFNINGSMAGI

Formler som används för att förflytta människor eller föremål: telekinesi, teleportering, levitation osv.

M5 KOMMUNIKATIONSMAGI

Tankeläsning, telepati, översättning, magisk läsning, hypnos och liknande.

M6 KONSTRUKTIONSMAGI

Formler som använder materia eller energi för att "bygga" saker, t ex magiska väggar, skyddande fält, forma sten etc.

M7 ILLUSIONER

Magi som används för att dölja eller vilseleda: osynlighet, illusion, formförändring osv.

M8 FÖRÄNDRINGSMAGI

Formler som förändrar verkligheten eller framkallar något: ljus, väder, demoner, elementarvarelser etc.

FÖREMÅLS-KONSTRUKTION

Detta avsnitt innehåller några allmänna råd om vad du bör tänka på när du konstruerar ett kraftfullt magiskt föremål för att ha med i din fantasy-kampanj.

Konstruktör

Ett mäktigt magiskt föremål brukar konstrueras för ett visst, givet syfte. Det kostar ju mycket pengar, magisk energi och tid att göra det, så det är ju knappast något som en person hittar på bara för ros skull. Din första uppgift blir alltså att tänka ut vem som tillverkade föremålet.

Det finns två huvudsakliga kategorier av konstruktörer: magiker och övernaturliga varelser.

MAGIKER

Det krävs en mycket skicklig magiker för att konstruera ett magiskt föremål; det kan ingen nybörjare göra. Det kräver också för det mesta stora resurser: långvarig forskning, laboratorier, konsultationer med andra magiker samt magisk energi. För att en magiker ska satsa allt detta måste föremålet vara viktigt för ho-

nom. Han kanske behöver det för att uppnå ett viktigt mål i sitt liv eller så kanske någon rik person erbjuder honom otroligt mycket pengar för arbetet.

I det förstnämnda fallet kommer föremålet att vara en riktig dyrgrip för magikern och om han förlorar det är han beredd att satsa både tid och pengar på att återvinna det. (Och ve den som tog det...)

ÖVERNATURLIGA VARELSER

Med detta åsyftas gudar och andra kraftfulla varelser som inte hör hemma i den vanliga världen och som besitter krafter långt bortom en människas fattningsförmåga. Sådana varelser har ofta förmågan att skapa eller förändra saker enbart genom att vilja det och för dem är det därför tämligen lätt att skapa magiska föremål.

Men å andra sidan vill inte de övernaturliga varelserna ingripa alltför mycket i världen, eftersom de då kan komma i konflikt med andra av deras sort och sådana kan faktiskt hota varandra. Därför är det inte särskilt ofta som dessa varelser skapar några, men när



de gör det, brukar de normalt ha ett synnerligen viktigt syfte med dem. Detta syfte behöver dock inte vara vare sig uppenbart eller begripligt för de vanliga människorna. Gudar är av naturen outgrundliga.

Syfte

Steg två är att avgöra konstruktörens syfte. Han har ett mål han vill uppnå med hjälp av det magiska föremålet. Definiera detta noga. Det kan sträcka sig från relativt vardagliga saker, som en perfekt tjänare, till ändamål som är ofantliga och otroligt spektakulära, t.ex. att få vulkaner att springa upp ur marken.

Krafter

Det magiska förmålets krafter är avhängig två saker, dels vad konstruktören vill uppnå med föremålet och dels vad han är kapabel att göra. Ingen magiker är ju så mäktig att han kan förse ett föremål med obegränsade krafter och ingen övernaturlig varelse vill släppa lös ett sådant i världen; det skulle ju få med oanade konsekvenser.

Ett föremåls krafter ska därför vara beroende av vilket syfte ett föremål har. Till exempel bör ett drakdräparsvärd inte ha en flammande klinga, eftersom de flesta drakar inte påverkas av eld, utan kanske hellre ge särskild skada genom isande köld.

Vidare sätter konstruktörens förmågor gränser för föremålets förmågor. En magiker som sysslar med livets magi kan inte göra ett föremål som bringar död och förintelse och ljusets gud skapar inte ett ting som sprider mörker.

Nackdelar

Här har du möjligheten att lägga in negativa faktorer som gör att föremålet inte kastar omkull kampanjen genom sin mäktighet. Ett magiskt föremål kan lätt bli alldeles för bra och då får du lägga in gränser för dess kapacitet.

Den vanligaste begränsningen är att föremålet drar psykisk energi från användaren, vilket leder till att han bara kan utnyttja det vid ett bestämt antal tillfällen per tidsenhet.

En gud gillar inte att ett föremål han har skapat används i strid mot hans syften och kan göra att föremålet inte fungerar, eller att användaren förlorar föremålet, om han utnyttjar det på ett sätt som guden inte uppskattar.

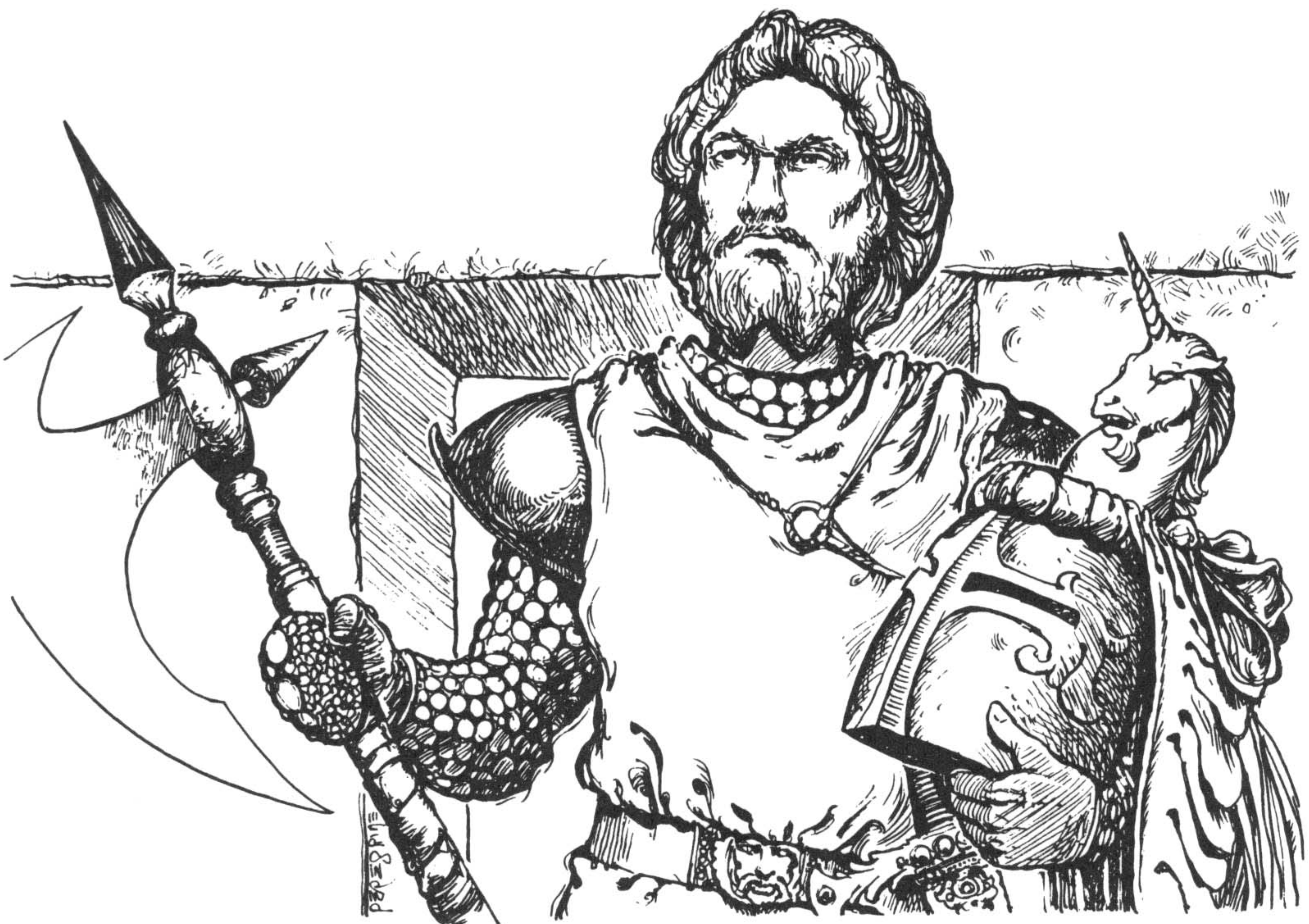
Andra begränsningar är att någon av användarens förmågor störs när han utnyttjar föremålets krafter (se t.ex. Pols hjälm). Detta kan variera från småsaker som att användaren ser i svartvitt när föremålet är igång till att han förlorar förmågan att göra något över huvud taget.

Ytterligare en vanlig nackdel är att föremålets magiska egenskaper avtar med tiden, eftersom de magiska energier som finns i föremålet gradvis förbrukas.

Det går inte att ge några klara besked om hur man kopplar nackdelar till föremålets förmågor. Det är en sak du får experimentera med. Det är ju faktiskt inget som förhindrar att du ökar antalet nackdelar hos ett föremål om du upptäcker att det är för bra; det kan ju röra sig om saker som visar sig först efter långvarigt bruk (jfr konsekvenserna av drogmissbruk).



Magiska vapen





DEQS SVÄRD

Utseende

Deqs svärd ser inte ut att vara så mycket mer än ett välgjort bredsverd med enkelt hjalt. Eftersom det är ovanligt välgjort och mycket vasst skulle en vapensmed eller krigare värdera det till två eller tre gånger priset på ett vanligt svärd. Det skulle givetvis vara värt åtskilligt mer för den som känner till dess magiska egenskaper.

Legender

Svärdet spelar en mindre roll i den inte särskilt välkända "Balladen om Deq". Deq var ett mellanting mellan hjälte och skurk, oftast mer av det senare. Bland andra underbara ting ägde han ett magiskt svärd som bar hans namn. Legenderna säger inte vilka krafter detta svärd ägde (eftersom Deq oftast föredrog att använda sin magiska slunga, "Synsöker"). Men man vet att han stal svärdet från en lönnmördare och dennes uppdragsgivare. Det sägs också att svärdet lyser i mörker.

Krafter

Deqs svärd bär också namnet "Hämnaren", men det är få bland de lärde som anar att det handlar om samma svärd. Det har en enda betydelsefull magisk kraft: det förbättrar användarens stridsduglighet om han slåss mot någon som har försökt skada honom i det förflutna. Med andra ord: om användaren blir angripen utan att själv ha startat striden, förbättrar svärdet hans stridsduglighet. Annars är det bara ett vanligt svärd. Det lyser i mörker (ungefär med samma styrka som en lykta), men endast när dess magiska kraft är i funktion.

Personer

KELMAN "BENET" TREBENIC

Människa. Längd: 177 cm, Vikt: 79 kg, Ålder: 45 år. Stridsduglighet: medelmåttig med svärd, dålig på alla andra vapen.

Benets smeknamn är en vits på hans riktiga efternamn, men det kan också syfta på hans utseende. Han är långbent och kraftigt byggd, har stålgrå ögon och tunt silvergrått hår. Benet tjänar sitt uppehälle på att sälja svärd, mest billiga och begagnade. Han har en liten affär där man kan köpa diverse vapen till låga priser. Nyligen har han dock kommit över ett svärd som är ovanligt välbalanserat och vasst. Han har satt priset till 50 guldmynt, men det går att pruta ned det till 30.



Benet har ingen större intuition och knappast någon fantasi. Det har aldrig fallit honom in att det här svärdet (som är Deqs svärd) kan vara något mer än ett välgjort vapen. Han misstror magi och trollkarlar, och vägrar bestämt att tillåta några besvärjelser (inte ens för att undersöka om svärdet är magiskt) förrän han fått betalt och varorna tagits ut ur butiken.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Efter att ha fått höra "Balladen om Deq" råkar rollpersonerna komma in i Benets vapenaffär och hittar svärdet. De vill givetvis ta reda på om svärdet är magiskt, men Benet vill inte veta av några trollformler. Det kan leda till en intressant spelsituation där spelarna försöker övertyga Benet om att deras undersökande magi är ofarlig, medan Benet försöker få dem att köpa svärdet först.

ÄVENTYR 2: En mindre skurk som rollpersonerna har besegrat tidigare köper svärdet och sätter efter dem med vapnets hämnande kraft i sin tjänst.



KONIGS SKÖLD

Utseende

Konigs sköld ser ut som en normal rundsköld, ungefär 65 centimeter i diameter. På dess framsida är en hand som håller i en avbruten kedja målad. Det finns inget synligt tecken på att skölden skulle vara något mer än en helt vanlig rundsköld.

Legender

För många år sedan fångade en grupp makthungriga magiker en stam av barbarer som bodde i bergen, och gjorde dem till slavar. Konig, en av barbarerna, arbetade i en silvergruva när han råkade gräva sig in i en okänd grottkammare. Där fann han skölden. Han såg den brutna kedjan som ett gott tecken och beslöt att behålla skölden. Vad som hände sedan är oklart, men man vet att Konig ledde barbarerna i ett uppror mot magikerna, som inte kunde stoppa dem. Konig blev sedan en berömd äventyrare och en stor ledare.

Krafter

Skölden har två magiska egenskaper som kan användas av en renhjärtad krigare eller gudsman. Alla andra finner att skölden i stället arbetar mot dem. En oherderlig person som försöker använda den får dubbelt så mycket skada som han skulle fått om han inte använt den.

Sköldens första goda egenskap är att den ger sin bärare en nästan gudomlig karisma och personlig utstrålning. Så länge han kämpar för en rättfärdig sak kommer folk att dras till honom som bin till en blomma och bli hans hängivna anhängare. Ända tills segern är vunnen kommer alla dessa anhängare att vara lika fast övertygade om att de har rätt som sköldens bärare är. De blir fria från sköldens makt så fort det omedelbara målet är uppnått, och kan sedan inte påverkas av den igen.

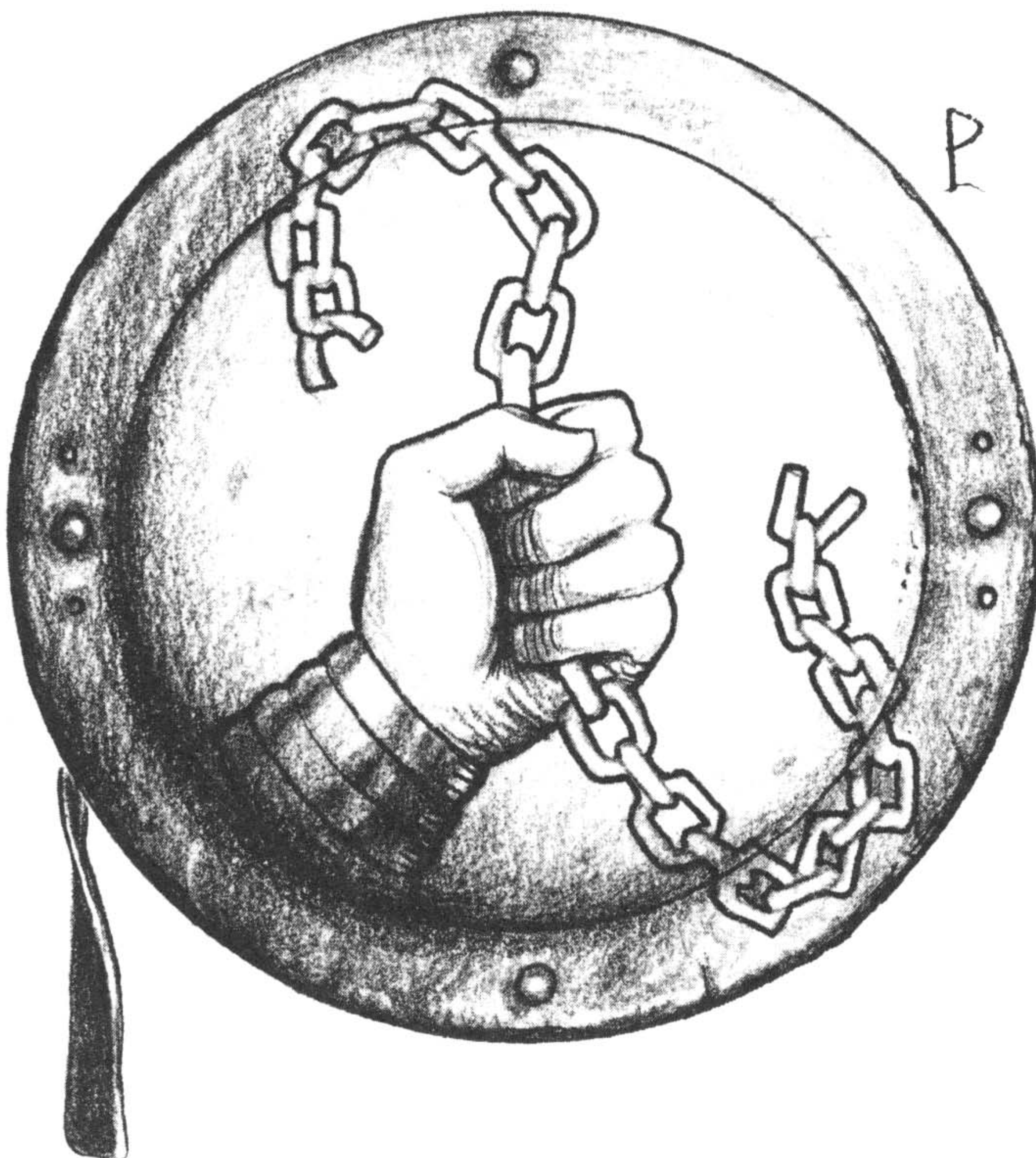
Den andra goda egenskapen är att skölden ger sin bärare hög motståndskraft mot alla sorters magi. Liksom den första kraften fungerar det bara när bäraren kämpar för en rättfärdig och osjälvisk sak. När en magiker försöker använda sin magi mot sköldens bärare betraktas hans magiska förmåga som "dålig" (SL måste avgöra precis vad detta betyder i hans spelsystem).

Personer

BARK REDGAR

Människa. Längd: 182 cm, Vikt: 100 kg, Ålder: 41 år. Stridsduglighet: ganska bra. Magisk förmåga: bra på M2, M3, M8.

Bark är en krigarpräst, lång och fetlagd, med kol svart hår och tjockt men välvårdat skägg. Han är något så sällsynt som en sant troende. Även utan skölden är hans entusiasm smittande. Sedan han fann skölden har hans charm och övertalningsförmåga bli-





vit nästan oemotståndlig. Bark dyrkar den gud SL bestämmer, men det bör vara en som står för rättvisa, heder osv. Bark är mycket aktiv med att reformera samhället och stödja mänskliga (och andra varelsers) rättigheter. Hans största svaghet är att han försöker göra för mycket gott. På det området ligger han nära gränsen till den dödssynd som kallas högmod.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna passerar ett gathörn där Bark predikar. Gripen av hänförelse använder Bark skölden för att tvinga sina lyssnare att hjälpa honom förstöra ett närbeläget tempel där man tillber en gud som är fientlig mot hans. Oavsett om rollpersonerna fångas av sköldens kraft eller undgår den, sveps de med av folkmassan. För att göra det hela intressantare kan en eller flera av rollpersonerna råka tillhöra den religion som Bark vill bekämpa.

ÄVENTYR 2: Rollpersonerna har hört talas om Barks plötsliga popularitet och anar att han har magiska hjälpmedel. De bestämmer sig för att ta reda på vad det är Bark använder och om möjligt lägga beslag på det för sina egna syften. Även om de lyckas kommer skölden att arbeta mot dem eftersom deras motiv är själviska och därför orätta.



POLS HJÄLM

Utseende

Pols hjälm är en överdrivet ornamenterad hjälm med ett lika barockt visir. Färgen är mattsvart, och ornamenten föreställer diverse djur. Visiret föreställer något slags djuransikte, men det är svårt att avgöra precis vilket djur. Det sammantagna intrycket är närmast groteskt, och i handeln skulle hjälmen bara vara värd en bråkdel av en normal hjälm.

Legender

Pol var en framgångsrik krigsherre som levde för ungefär hundra år sedan. Han var känd för sin taktiska skicklighet och sina strategiska insikter. Han förberedde sig alltid synnerligen noga inför ett fälttåg, och hans väl genomtänkta plan inneöll alltid många reservplaner och alternativ. När han var klar brukade han sätta på sig hjälmen och leda sina trupper ut i fält. På fältet verkade han nästan kunna förutsäga fiendens manövrer innan de skedde. Hans sista strid talar dock mot detta. Alla hans vanliga rutiner arbetade mot honom. Den noggranna stridsplanen stals av en fientlig spion och den ovanliga hjälmen gjorde honom till ett tydligt mål för fiendens bågskyttar. Hans strategiska

genialitet verkade också svika honom, för han kunde inte komma på någon alternativ stridsplan som fungerade. Hans arméer skingrades, han själv blev dödad, och hjälmen försvann.

Krafter

Pols hjälm har starka magiska krafter, fast ingen annan än Pol kände till precis hur de fungerade. När han bar hjälmen med visiret nedfällt kunde han se perfekt. Oavsett mörker, regn, dimma eller andra hinder ser bäraren lika bra som på en klar, molnfri dag. Det går inte heller att blanda honom. Men ännu viktigare är att hjälmen ger sin bärare ett "sjätte sinne", en förmåga att känna en annalkande fara i förväg. Känslan är allmän och ger ingen specifik kunskap. Man kan t ex märka att "en fara lurar framför oss", men inte så exakt som t ex att "det sitter en lönnmördare med en förgiftad kniv bakom det tredje trädet till höger".

Det finns dock en nackdel med hjälmen. Det sjätte sinnet tenderar att ta över människans hjärna och dämpa dess övriga funktioner. Det är således omöjligt att smida komplicerade planer eller kasta svåra besvärjelser när man har den på sig. Den svåraste intel-



lektuella uppgift man kan företa sig är att läsa några rader tydlig skrift. Försöker man utföra någon mer komplicerad tankeverksamhet får man kraftig huvudvärk.

Personer

LEXINA KREST

Människa. Längd: 157 cm, Vikt: 47 kg, Ålder: 47 år. Stridsduglighet: medelmåttig med dolk. Magisk förmåga: bra på M1, M3, M5.

Lexina är en ganska kompetent magiker, fast hon har en tendens att ägna sig åt triviala och oväsentliga saker. Hon är djupt fängslad av allt som är ovanligt och bisart, och hon besöker ofta krimskramsbutiker, loppmarknader och auktioner. Trots att hon inte direkt är vacker har hon haft många friare och är för närvarande förlovad med Marin Vell, ägare till en liten bokhandel.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Lexina anställer rollpersonerna för att få tag på hjälmen. Hon tror att den skulle kunna användas för att återvinna något av Pols "psykiska energier". När hon sätter på sig hjälmen finner hon naturligtvis att dess krafter förhindrar detta, och hon blir samtidigt övertygad om att rollpersonerna har smitt ränker mot henne (dvs hon kommer på det när hon tagit av sig hjälmen så att hon kan tänka på saken).

ÄVENTYR 2: Spelarna, eller någon annan, upptäcker hjälmens förmåga att blockera tankar och bestämmer sig för att använda den som "lögndetektor"



när de förhör fångar, genom att sätta den på huvudet på den som de förhör. Med hjälmen på huvudet kan fången inte tänka ut några smarta lögner, eftersom det orsakar en hemsk migrän. Hur offret reagerar på detta beror naturligtvis på hans personlighet, men ingen tycker om det.

RONDOLIM

Utseende

Rondolim förefaller vara en urgammal, rostig stridsyxa, sliten och krökt av många års användning. De flesta vapenförsäljare skulle skämmas över att ha den i högen med "extra billigt skräp".

Men när Rondolim hanteras av en dvärgkrigare antar den sin sanna form. Bladet är av förgyllt stål, vasst som en rakkniv. Skaftet är av horn, smyckat med utsökt detaljerade sniderier som föreställer en armé av dvärgar. I denna form är den enormt värdefull, men enbart för dvärgar eftersom den blir värdelös så fort den hanteras av en icke-dvärg.

Legender

Tundin var en berömd dvärgisk härförare. Till och med alverna hyllade honom som ett geni efter hans

förkrossande segrar i Orcherkriget. En gång när han var belägrad på en bergstopp med några få frusna och uthungrade soldater, utplånade han tre hundra orcher och svartalfer genom att starta ett snöskred.

Tundin slogs alltid med Rondolim, en släktklenod från Äldre Dvärgriket. Yxans namn "Rondolim" är gammaldvärgiska för "orchdödaren". Sammanlagt dödade Tundin över två tusen orcher och svartalfer med denna yxa utan att själv få så mycket som en skråma. Tundin dog vid hög ålder av magsår.

Krafter

Rondolim kan endast användas av en dvärgkrigare som är tränad på att använda stridsyxa. I händerna på en sådan kämpe antar den sitt riktiga utseende och har följande krafter:



Om det finns orcher inom 30 meter lyser yxan med ett rött sken, som om den vore glödande. Ju fler orcher och ju närmare de befinner sig, desto starkare blir skenet. Tre orcher som gömmer sig bakom ett träd 25 meter bort skulle ge svagare ljus än två stycken alldeles bakom yxbäraren, men starkare ljus än tio orcher som är 30 meter bort.

Bärarens stridsduglighet höjs alltid till "mycket bra" om yxan används mot orcher. Är han redan mycket bra höjs hans förmåga till "utmärkt". I de flesta rollspel innebär detta en rejält ökad chans att träffa orcher.

När någon del av yxan kommer i kontakt med orchkött blir den genast mycket het och orsakar brännskador. Skadorna är ungefär av samma storleksordning som man skulle få genom att hålla en brinnande fackla mot orchens hud i en sekund. Samma effekt uppstår om en orch försöker vidröra yxan.

Det är möjligt att spelarna, när de får höra legenden om Tundin, tror att yxan har särskilda krafter mot svartalfer eller att den ger något slags skydd i strid. Inget av detta är sant. Förutom att han var ett militärt geni hade Tundin också en otrolig tur.

Personer

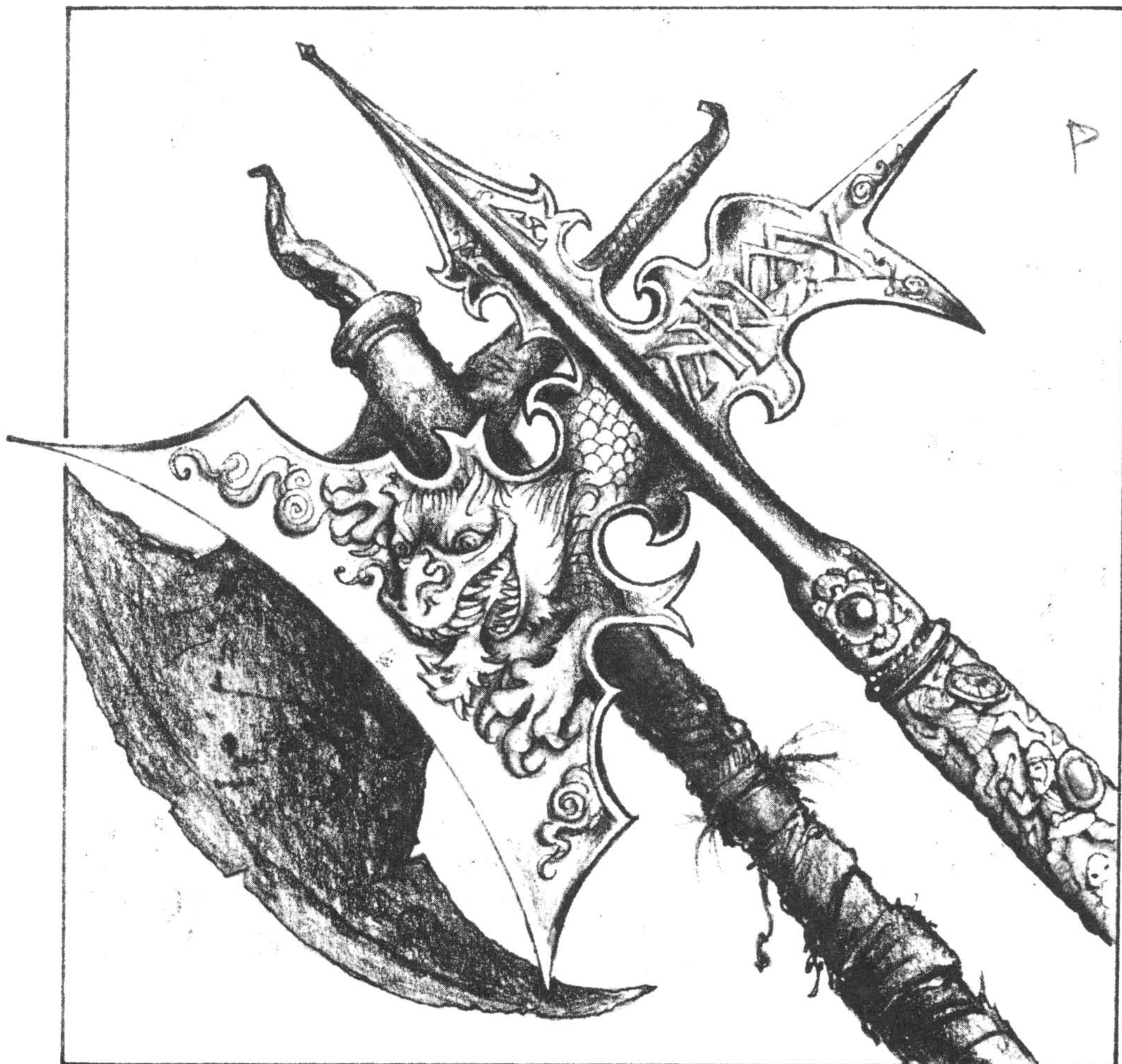
TANDINA GILLARIM

Människa, längd: 157 cm Vikt: 47 kg Ålder: 19
Stridsduglighet: bra med båge, ganska bra med kortsvärd.

En smal, blond och rätt attraktiv flicka som försörjer sig som kringvandrande historieberättare och musikant. Hon vandrar genom landet och är ständigt på jakt efter nya berättelser och sånger.

När hon för en tid sedan reste till Dvärgriket upptäckte hon den gamla legenden om Tundin och Rondolim, samt (vilket endast hon vet) att yxan nu ser ut som rena skrotet. Hon använder legenden som en av sina berättelser, och eftersom hon är bra på att berätta blir hon ofta ett dragplåster på de värdshus hon gästtar.

Tandina gillar alla slags nöjen och framför allt roliga historier och skämt. Hon tycker att det är mycket kul att se hur vissa äventyrare påverkas av hennes legender — det finns de som sätter iväg i högsta fart så fort hon nämner ordet "guld". Hon spelar ofta mer





känslig än hon egentligen är, och kan gå omkring och låtsas vara sur i flera dagar om det passar henne. Hon kan mycket väl inlåta sig på en kort romans, men undviker i det längsta att bli bofast någonstans. Först och främst älskar hon musik, och hon är en av de skickligaste lutspelarna i de Tre Kungarikena.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Orchernas i bergen håller på att förbereda ett krig. Dvärgarna är mycket underlägsna i antal. Situationen verkar hopplös — om man inte kan finna den legendariska Rondolim. Några säger att den ligger övergiven vid foten av berget Domani. Dit men inte längre nådde Tundins trupper när han invaderade

orchernas länder. Det finns andra som påstår att orchernas har yxan och har försökt förstöra den men hittills misslyckats med det. Det enda man vet säkert är att tiden håller på att ta slut för dvärgarna. I denna situation kan kanske en grupp orädda äventyrare hitta Rondolim och rädda dvärgarna. (Detta äventyr kan utgöra bakgrunden till en större kampanj som omfattar många spelmöten.)

ÄVENTYR 2: Tandina kommer till staden och berättar historien om Rondolim. Mot en lämplig summa (hon är inte dum i huvudet) talar hon även om det hon vet om dess nuvarande utseende. Under de närmaste veckorna kommer alla dvärgar (och andra) i närheten att rota i varenda skrothög och sophög de kan hitta.

SIGILS STAV

Utseende

Sigils stav ser ut att vara en ytterst rikligt skulpterad stav av ebenholts, prydd med reliefer av människoansikten. Ansiktena uttrycker mest rädsla eller chock. Staven är värd ca 50 guldmynt på den öppna marknaden.

Legender

Denna stav skapades av ett hemligt förbund av magiker, som kallade sig Sigils Brödraskap (se även Skådande Skallen och Sigils mantel). Enligt legenden använde de staven för att eliminera ett antal av sina motståndare. En medlem av Brödraskapet besökte offret, och offret sågs sedan aldrig till mera. Legenderna innehåller även spekulationer om att ansiktena på staven tillhör dess offer och sitter där som "troféer" för brödraskapet.

Krafter

Staven har en enda magisk egenskap som kan användas av vem som helst som har ganska bra stridsduglighet med stav och är bra inom magiområdena M4 och M7. När en sådan användare slår till någon med staven och samtidigt uttalar dennes namn, förvisas offret till en annan dimension där han varken är död eller levande och där han inte åldras. En bild av offrets ansikte uppträder i samma ögonblick på staven.

Magin kan upphävas genom att man slår staven i marken och samtidigt uttalar namnet på den person man vill befria. Så snart personen befriats försvinner hans ansikte från staven. Observera att man måste veta offrets verkliga namn för att staven ska fungera på honom.





Personer

HERTIG CHILPERIK DEN FEMTE

Människa. Längd: 167 cm, Vikt: 99 kg, Ålder: 58 år. Stridsduglighet: dålig.

Hertig Chilperik var en mycket fet, gråhårig liten gubbe. Han blev stavens första offer, och hans lilla knubbiga ansikte syns längst upp. Ansiktet uttrycker fullständig förvirring. Chilperik var en självisk, njutningslysten och despotisk härskare över ett mindre hertigdöme. Han var mycket rädd för magi och förbjöd all utövning av sådan inom sitt område. Om någon skulle känna igen honom (t ex från ett porträtt) och kalla honom tillbaka till livet (genom att slå staven mot marken och säga "Chilperik den femte"), kommer han att vara mycket indignerad och närmast fientlig mot den magiker som räddat honom. Han har blivit befriad från staven tre gånger under de 75 år som gått sedan han först blev dess fånge. Varje gång har han skickats tillbaka till sitt limbo-liknande fängelse av samma person som räddat honom, eftersom denne inte stod ut med honom längre.

CORIMAL ANRISS

Människa. Längd: 183 cm, Vikt: 82 kg, Ålder: 40 år. Stridsduglighet: ganska bra med stav. Magisk förmåga: mycket bra på M1, M3, M5. Bra på M4, M7.

Coriman är en lång, gänglig, mörkhårig och tilldragande person. Han är stavens nuvarande ägare och använder den för sina egna ondskefulla syften. Nyligen försvann flera medlemmar av det kungliga hovet efter ett möte med Coriman, som är kungens främste rådgivare (och enligt ryktet älskare åt drottningen). Coriman är en kultiverad, distingerad och belevad person. Han har stor personlig charm och många ser honom som en förtrogen vän. I själva verket är han dock helt uppfylld av maktbegär och redo att döda var och en, vän eller fiende, som hindrar honom. Hans plan är att döda eller fängsla kungen, gifta sig med drottningen, mörda henne och på så vis bli ensam härskare över det mineralrika Svartmark.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna kommer till Svartmark av någon anledning och råkar snava över Corimans komplott. De ställs inför uppgiften att övertyga någon att den populäre Coriman ligger bakom de mystiska försvinnandena. Om de inte är försiktiga kanske de själva också försvinner.

ÄVENTYR 2: Rollpersonerna ingår i en armé som skickats för att belägra Svartmark. När (eller om) de kommer till palatset finner de det i kaos, resultatet av Corimans försök att ta över makten. Kungen har upptäckt att drottningen är Corimans älskarinna och har gett order om att de båda ska avrättas. Soldaterna i palatsgardet är splittrade i två fraktioner, en som stöder kungen och en som stöder Coriman. Ett mindre inbördeskrig har brutit ut. Spelarna får den trevliga uppgiften att reda upp det hela.

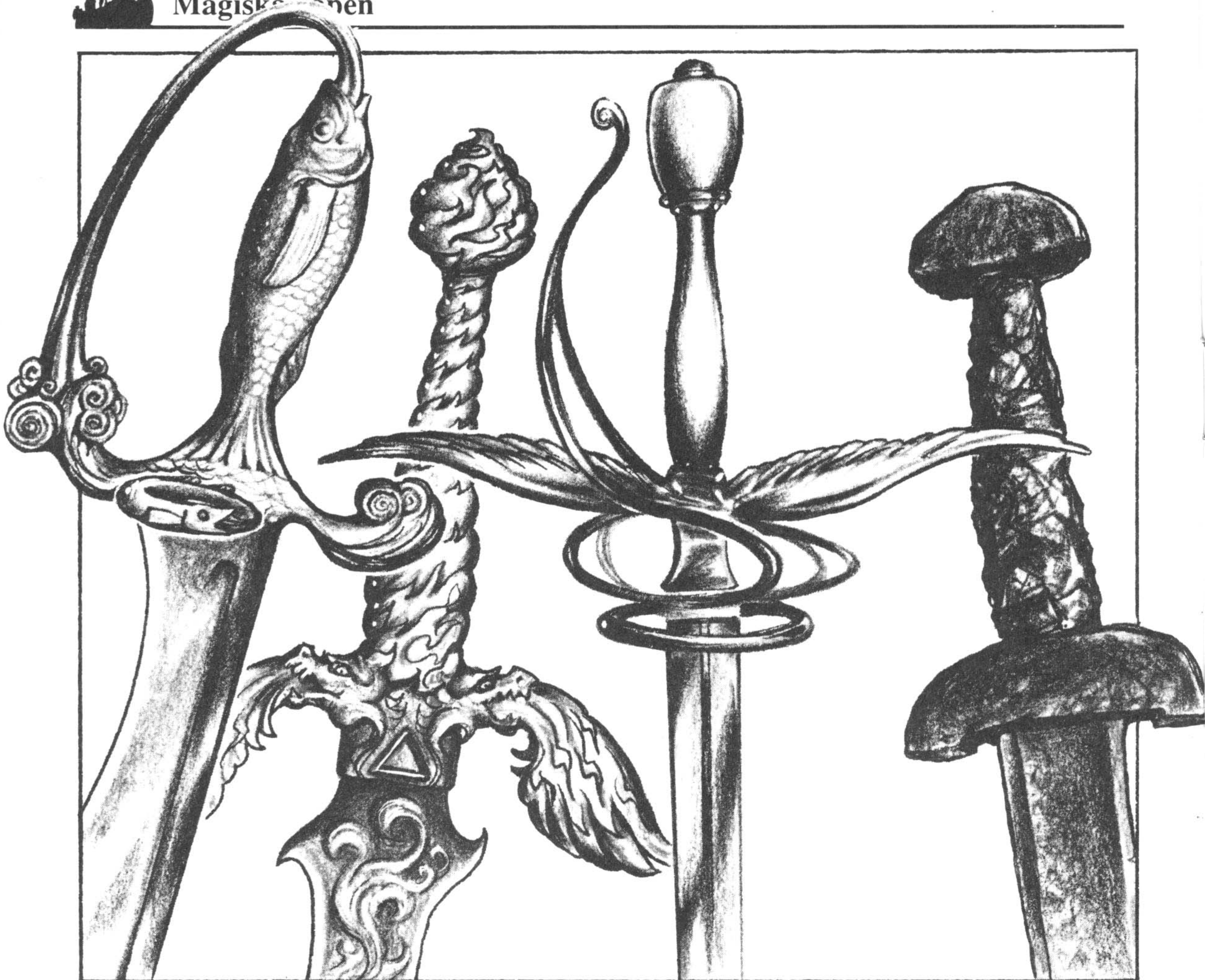


ELEMENTAR-SVÄRDEN

Elementarsvärden — Aeolion, Brandgisla, Jording och Vattnavardh — smiddes i forntiden av de legendariska Elementens Herrar för att deras utvalda förkämpar — Elementarmästarna — skulle bli segerrika i strid. Vart och ett av dem har särskilda krafter att motstå de andra tre elementen. Därför blev varje strid mellan Elementarmästarna oavgjord. Svärden föll så

småningom i händerna på vanliga dödliga. Varje svärds särskilda historia finns under rubriken Legender.

För att fungera ordentligt måste dessa svärd "laddas" genom en särskild procedur som är olik för vart och ett av dem. Denna laddning varar i minst 48 timmar, varefter svärdet åter måste laddas.



Beroende på att svärdens egenskaper står emot varandra kan ingen äga mer än ett av dem åt gången. Skulle någon som redan har ett elementarsvärd göra anspråk på ett till, förlorar båda svärden alla sina magiska egenskaper till dess att ägaren gjort sig av med ett av dem.

Varje svärd kan endast förstöras av en kombination av de andra tre elementarkrafterna. Aeolion kunde således förstöras av en magisk kraft som kombinerar eld, vatten och jord. Detta skulle vara synnerligen svårt att åstadkomma och endast en utmärkt magiker skulle ha en chans att lyckas.

AEOLION

Utseende

Aeolion ser ut att vara ett välgjort, smäckert duellsvärd eller värja. Hjaltet är litet, och parerstången är utförd som ett par fågelvingar. Dömer man enbart efter utseendet är det värt ungefär 20 guldmynt.

Legender

Sedan elementarmästarna upplösts placerades Aeolion på toppen av ett högt berg så att det skulle tillfalla den som var modig nog att bestiga det. Det återfanns först av en kringvandrande helig man, Dardan. I lydnad mot sin religions pacifistiska tro försökte han förstöra svärdet (eller smida om det till en plogbill, historierna är motstridiga). När han misslyckades med det kastade han i stället svärdet i havet. Till hans stora förvåning flöt det på vattnet. Senare hittades det av Rexmit Piraten.

Krafter

Aeolion skapades av Luftens Herre för att bekämpa eldens, vattnets och jordens mästare. Därför är svärdet försett med kraft att motstå dessa element. Det gör även sin bärare immun mot vattnets, eldens och jordens krafter. Varken svärdet eller dess bärare kan brännas, sänkas i vatten, begravas i jord eller träffas av sten, osv. Svärdet kan också släcka små icke-ma-



giska eldar, absorbera mindre mängder vatten och gräva smärre hål i jorden (maximal storlek som en människa). Offensivt kan svärdet framkalla en vind av orkanstyrka som varar i högst tre minuter. Mindre fiender blåser bort, större fiender träffas av alla lösa föremål som finns mellan dem och svärdet. Vinden kan också riktas mot seglen på ett skepp eller mot jorden för att bromsa upp farten om svärdets bärare faller.

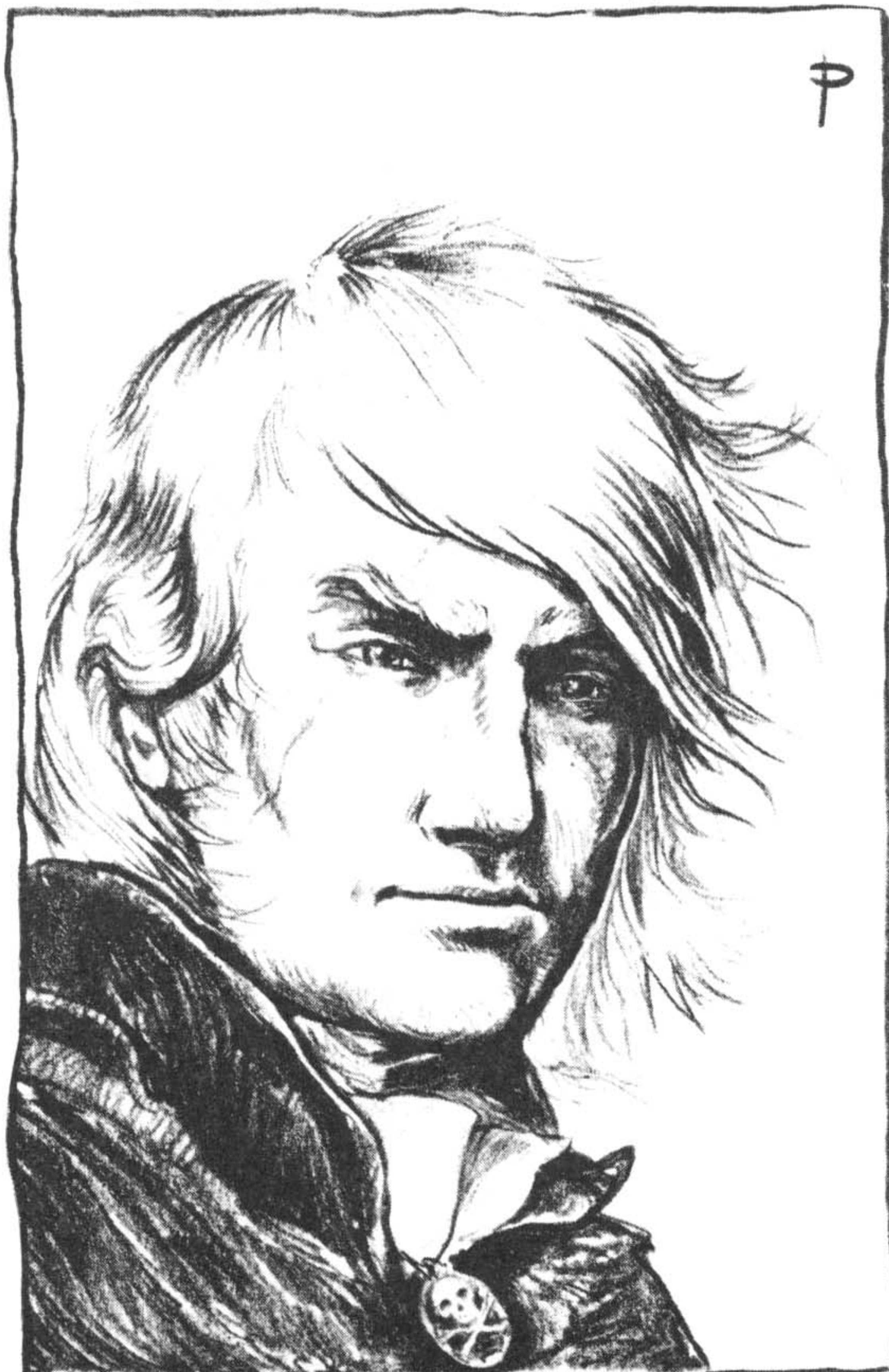
För att ladda Aeolion måste man hålla det i en stark vind i tio minuter, alternativt vädra det i frisk luft i en timme.

Personer

REXMIT PIRATEN

Människa. Längd: 188 cm, Vikt: 91 kg, Ålder: 37 år. Stridsduglighet: utmärkt med värja och dolk, annars bra.

Rexmit är en lång, stilig, ljushårig man med sträng min och ett konstnärligt ansikte. Han är ganska trevlig om man inte bryr sig om hur han tjänar sitt levebröd. Sedan han hittade Luftsvärdet (hans namn för Aeolion) har han blivit rik. Ingen kommer undan piraterna när han använder svärdets kraft för att driva fram sitt skepp dubbelt så fort som alla andra. Om han skulle bli besegrad griper han Aeolion och hoppar i vattnet.



Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna befinner sig på ett skepp som blir angripet av Rexmit och hans hejdukar (12-15 stycken). De kan bli fångar, tvingas göra tjänst som roddare, eller kanske övertalas att gå med i piratbesättningen.

ÄVENTYR 2: Rollpersonerna (på ett skepp eller en ö) får syn på en man som ligger i vattnet och ser ut att hålla på att drunkna. Han griper krampaktigt tag om sitt flytande svärd. Mannen är naturligtvis Rexmit, och svärdets kraft är just på väg att ta slut. Spelarna kan rädda honom, eller enbart svärdet.

BRANDGISLA

Utseende

Brandgisla är ett bredsverd av fint stål med flammor graverade utmed bladet. Hjaltet är också utfört som en flamma. Svärdet ser ut att vara värt cirka 25 guldmynt.

Legender

När Elementens Mästare upplöstes placerade Eldens Herre Brandgisla i en aktiv vulkan. Endast tre dagar vart hundra år drar sig den glödande lavan tillbaka så att man kan nå svärdet. Det återfanns av den ökände barbaren König, som dock lade tillbaka det i vulkanen en kort tid före sin död. Hans page, Dorgil, gjorde en hastig anteckning om vulkanens läge i sin bok *En pages dagbok*.

Krafter

Eldens Herre gav Brandgisla kraft att motstå de andra tre elementen. Svärdet och dess bärare är immuna mot luft, jord och vatten. De kan inte dränkas i vatten, begravas i jord eller blåsas bort av en stark vind. Brandgisla har också en viss förmåga att störa de andra elementen. Det kan gräva hål i jorden (maximal storlek som en människa), absorbera mindre kvantiteter vatten och lugna en inte alltför stark vind. Svärdets viktigaste egenskap är att det kan framkalla eld. När bäraren så önskar blir hela bladet till en flammmande eld som orsakar svåra brännskador på den som träffas (om offret inte är immunt mot eld). Svärdet kan då användas för att tända facklor, sätta eld på byggnader, osv. Flammorna brinner tills svärdets bärare befäller dem att slockna.

Brandgisla laddas genom att hållas i glödande lava i tio minuter eller i en vanlig eld i en timme.



Personer

BARBELEI

Människa. Längd: 172 cm, Vikt: 62 kg, Ålder: 27 år. Stridsduglighet: bra med bredsverd och värja, annars medelmåttig.

Barbelei är mycket vacker med sitt eldröda hår och sina förtrollande grågröna ögon. Hon härstammar i rakt nedstigande led från den siste Eldmästaren och ser svärdet som sin födslorätt. Hon är beredd till vad som helst för att få tag på det. Till dess svärdet är hennes ser hon sådant som lagar, moral, religion och lojalitet som obetydliga och irriterande bisaker (särskilt lagar). Hon vill komma åt en kopia av *En pages dagbok* som Nerval Skrivaren har. Därför låtsas hon vara förälskad i honom. Så fort hon får reda på vart boken är gömd kommer hon att stjäla den och kanske döda honom. Det finns ytterst få kopior av denna värdefulla bok, som är det enda skriftliga dokumentet om kung Konigs liv.



NERVAL SKRIVAREN

Människa. Längd: 164 cm, Vikt: 50 kg, Ålder: 78 år. Stridsduglighet: dålig.

Nerval, som utger sig för att vara skrivare, är i själva verket en mäktig magiker. Han vet mycket väl

vem Barbelei är och vad hon är ute efter, och han tänker absolut inte låta henne hitta boken. Helst vill han själv skaffa sig svärdet. Visserligen kan han inte använda det, men han känner sådana som kan och som skulle betala ett högt pris för det. Dess värre är det 19 år kvar tills vulkanen går in i ett lugnt skede. Nerval planerar att tvinga vulkanen att lugna sig med magi. En del av den formel han arbetar på hänger samman med Barbelei och hennes släktskap med Eldmästaren — därför behöver han henne.

Nerval är en rynkig, krokryggig gammal man med ostyrigt vitt hår och skägg. Han älskar att utnyttja andra människor utan att de vet om det, och kommer inte att tveka att använda både Barbelei och rollpersonerna.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna träffar Nerval och Barbelei, och lockas att hjälpa Barbelei mot trollkarlen. De vet givetvis inte att han är en magiker — och om de inte lyckas avslöja det kanske de låter sig luras att överfalla honom för att stjäla nyckeln till hans magiska bokskåp. Då får de det hett om örönen.

ÄVENTYR 2: Rollpersonerna upptäcker en hittills okänd kopia av *En pages dagbok*, och ger sig av för att på egen hand utforska vulkanens hemligheter. Det leder förr eller senare till en konfrontation med Barbelei och/ eller Nerval.

JORDING

Utseende

Jording är ett bredsverd av järn. Hjaltet är grovt och påminner om sten. Svärdet skulle förmodligen inte betinga mer än 10 guldmynt eftersom det vid första anblicken ser ut att vara ett slarvigt grovsmide.

Legender

Efter att Elementens Herrar upplöstes gömdes Jording långt nere i jordens inre, i en grotta som ligger djupare än till och med dvärgarnas gruvor. Där hittades det efter lång tid av dvärgen Torvil, som sålde det till en kringresande handelsman vid namn Farago. Farago sågs aldrig till mera, men svärdet dök upp några månader senare hos Aness Forond, en erfaren legosoldat. Han vill inte tala om hur han kom över det, bara att han inte har stulit det.

Krafter

Liksom de andra elementarsvärden har Jording försetts med krafter som ska göra det immunt mot de andra tre elementen. Jording och dess bärare kan inte dränkas i vatten, brännas i eld eller påverkas av starka



vindar. Jording har också en viss begränsad förmåga att förstöra de andra elementen. Det kan släcka mindre eldar, absorbera smärre mängder vatten och lugna icke alltför starka vindar. Jordings huvudegenskap kan endast användas en gång om dagen. Användaren kan få jorden att öppna sig och uppsluka en varelse. Om offret inte är skyddat mot jordmagi fångas det två meter under marken och kvävs efter tre minuter om det inte får hjälp. Svärdet kan också bygga saker som broar, stegar och väggar av sten, under förutsättning att det finns tillräckligt med råmaterial — jord eller lösa stenar — i närheten.

Personer

ANESS FOROND

Alv. Längd: 160 cm, Vikt: 59 kg, Ålder: alvers ålder är för det mesta svärmått. Stridsduglighet: bra med alla slags svärd, annars dålig.

Aness är en ganska typisk alv. Han har långt, ljust hår som är flätat baktill. Hans slanka kropp är mycket muskulös, framför allt armarna och bringan. Aness tjänar sitt uppehälle som legosoldat och livvakt. Han kan göra många slags trick med svärd, t ex fäkta med ett svärd i var hand, jonglera med svärd och slåss mot tre personer samtidigt. Han är diskret och tystlåten. Om man pressar honom avslöjar han lite om sitt förflutna och antyder att han har "högt uppsatta vänner".

Aness har faktiskt vänner på höga platser. Han har lätt att kommunicera med fåglar. Han kan tala med dem, och de lyder hans uppmaningar så gott de kan. Han avskyr att använda denna förmåga när någon ser honom, eftersom han vet att det finns magiker som skulle vilja dissekera hans hjärna för att om möjligt finna hemligheten med fåglarnas tal. Han fick Jording av sin bästa vän, en örn, som kom flygande med det. Han vet dock inte var örnen fick tag på det.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Fåglarna har betett sig konstigt på sista tiden. Spelarna försöker ta reda på orsaken och snubblar över Aness, som använder Jording för att försvara sin hemlighet och på det sättet kanske drar ännu mer uppmärksamhet till sig.

ÄVENTYR 2: Rollpersonerna får reda på Aness hemlighet och försöker pressa pengar av honom för att inte avslöja för Magikergillet vart svärdet finns. Aness bestämmer sig för att använda svärdet och tysta dem en gång för alla.

VATNAVARDH

Utseende

Vatnavardh är ett kort svärd med parerstång i form av vågor. Kaveln är utformad som en fisk. Svärdet skulle värderas till 25 guldmynt på den öppna marknaden.

Legender

När Elementarmästarna upplöstes gömde Vattnens Herre svärdet i en grotta djupt i havet. Där återfanns det av sjöjungfrun Alita. Hon gav det till sin dotter, Cali. Det var i Calis händer det återvände till världen ovan vågorna. Det sägs att Vatnavardh är begravt tillsammans med Cali ute till havs, men det finns massor av andra rykten om dess verkliga viloplats. Den populäraste berättelsen säger att Calis begravning hölls ombord på fartyget Gatsamer, och att skeppets kapten, Margond, bytte ut Vatnavardh mot en billig kopia och behöll det magiska svärdet själv. En annan teori är att Cali hade en dotter som nu äger svärdet.

Krafter

Liksom de andra elementarsvärden har Vatnavardh kraft att motstå de tre andra elementen. Svärdet och dess bärare kan inte begravas i jord, brännas av eld eller påverkas av starka vindar. Dessutom kan Vatnavardh släcka mindre eldar, gräva smärre hål i jorden (maximal storlek som en människa) och lugna vind som inte är alltför stark. Vatnavardhs huvudegenskap är att det kan framkalla en kraftig stråle av vatten, som kan vara iskallt eller kokhett allt efter bärarens önskemål. Vattnet sprutar fram med väldig kraft, tillräckligt starkt för att flytta på varelser stora som människor eller hindra större varelser att nalkas. Strålen varar i högst en minut. Eftersom vattnet är magiskt kan det släcka magiska eldar.

Användaren kan också ändra strålens form från en enda koncentrerad stråle till en "dusch". Då förlorar vattnet en hel del av sin drivande kraft, men täcker ett större område. Även en sådan dusch är tillräckligt stark för att hålla människor på avstånd och spola bort mindre varelser.

Vatnavardh laddas genom att hållas i ett vattenfall (minst 5 meter högt) i tio minuter eller genom att läggas under vatten i en timme. Om det laddas i sötvatten består strålen av sötvatten, laddas det i saltvatten sprutar det också saltvatten.

Personer

MARGOND

Människa. Längd: 177 cm, Vikt: 72 kg, Ålder: 91 år. Stridsduglighet: medelmåttig.

Margond är en väderbiten gammal seglare med rynkigt ansikte och hårda, valkiga nävar. I hans blå ögon lyser fortfarande ett ungdomligt okynne, och det grå håret växer tjockt på hans huvud. Numera har han slutat segla och tillbringar en hel del tid på olika värdshus där han sitter och röker pipa och berättar gamla sjömanshistorier. Han vet att hans förstestyrman, Frenel, stal Vatnavardh från Calis lik, men han berättar inte gärna öppet om det. Han har ritat flera



falska skattkartor som "practical jokes" och ger dem ibland (under stort hysch-hysch) till främlingar för att driva med dem.

Äventyrsförslag

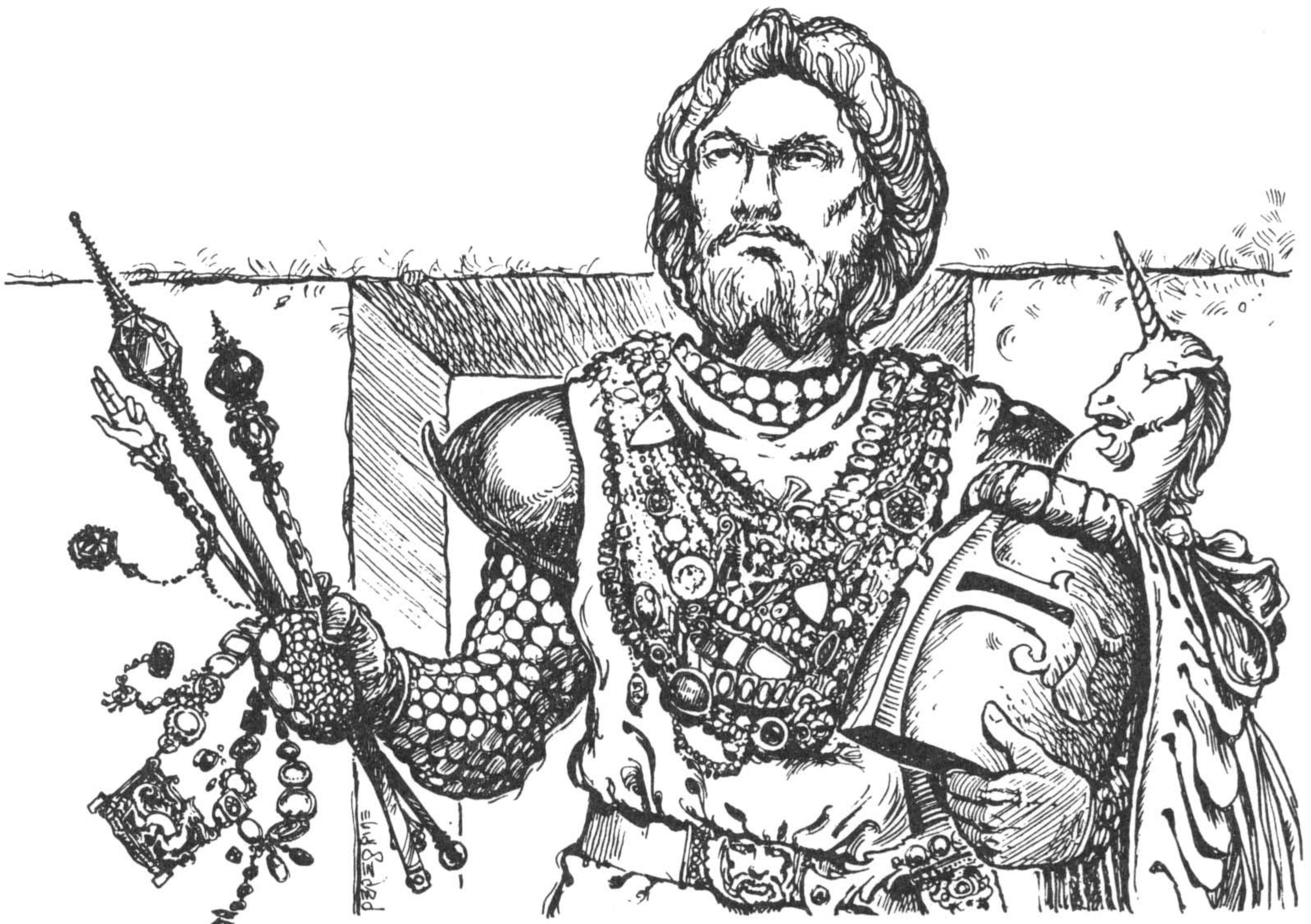
ÄVENTYR 1: Rollpersonerna har hört legenden om Vattnavardh och söker upp Margond Seth. Efter viss övertalning (och en hel del bjudgroggar) ger han dem en "skattkarta" som han påstår visar Vattnavardhs gömställe. I själva verket leder den till ett skrotupplag, en öde ö, en plats mitt ute i öknen eller något annat ställe SL hittar på.

ÄVENTYR 2: Rollpersonerna hittar Vattnavardh i en håla som bebos av ett farligt monster. När de har besegrat monstret, tagit svärdet och upptäckt dess krafter börjar de givetvis använda det och sprutar vatten på alla motståndare. Någon av dem som äger ett av de andra elementarsvärden hör talas om det och bestämmer sig för att det skulle vara säkrast att oskadliggöra Vattnavardhs nya ägare.





Magiska föremål





ANDARNAS SKEPP

Utseende

Andarnas skepp är en liten skulptur av grönaktigt elfenben. Den är formad som ett skepp med hög för- och akterstäv. Skulpturen är cirka 4 cm lång och bärs i en läderrem som halssmycke.

Legender

Ytterst lite är känt om Andarnas skepp, men vaga rykten från magiskt kunniga kretsar säger att liknande föremål funnits i flera parallellvärldar. Det sägs att skeppet tillverkades av ett fragment som den gode Hrong-na-Hrong högg loss från Behemots vänstra horn. Furst Rrau fick denna heliga relik som gåva från kattmansshamanerna på Rökön. De hoppades att skeppet skulle hjälpa honom i hans kamp mot de krafter som försökte ta över hans rike.

Krafter

Andarnas Skepp kan, på kommando av ägaren, förvandlas till en riktig kogg. Skeppet kan färdas utan vare sig segel eller åror, på ägarens befallning. När det inte används återtar det formen av ett elfenbenssmycke. Skeppets märkligaste förmåga är att det kan flyga.

Personer

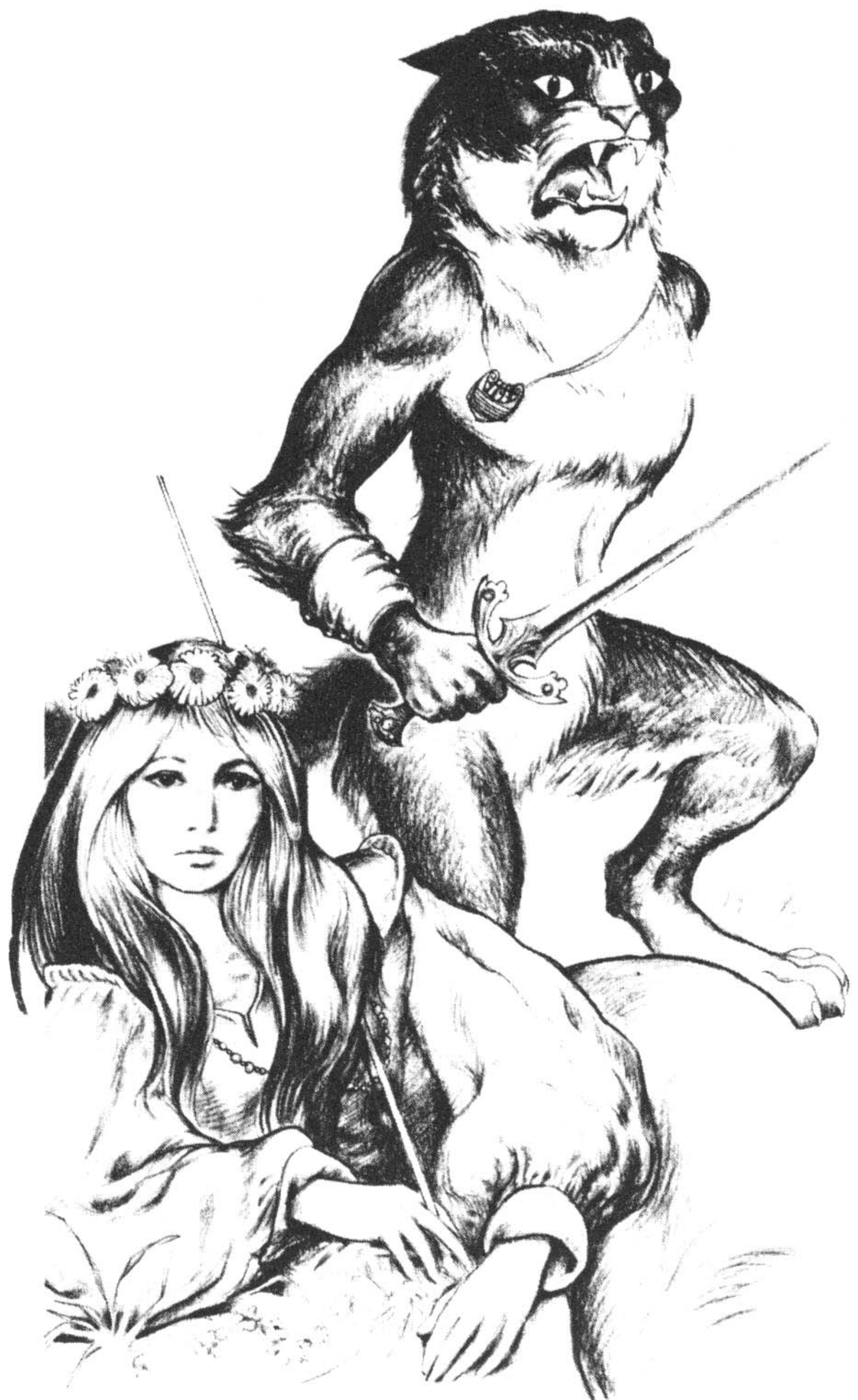
FURST RRAU

Kattman (kattlik tvåbent humanoid). Längd: 149 cm, Vikt: 47 kg, Ålder: yngre medelålder. Stridsduglighet: utmärkt med värja och liknande vapen, annars bra. Magisk förmåga: osäker.

Furst Rrau var hövding över ett nordligt land, befolkat av kattmän. Furst Rraus folk har anpassat sig till sin kalla miljö genom att utveckla en tjock vit eller grå päls. Rrau själv är ovanlig med sin korta, svartvita päls.

När han försvarade sitt land mot en armé av mäktiga fiender kastades Rrau med hjälp av trolldom från sitt land till dit spelargruppen befinner. Fursten var ursprungligen en mäktig magiker, men den grymma magi som användes mot honom har försvagat hans krafter och gjort dem opålitliga. Ett av hans främsta strävanden är att träna upp sin magiska förmåga så att han åter blir den mäktige trollkarl han en gång var. Hans huvudmål är att hitta ett sätt — genom magi eller teknik — att återvända till sitt hem och förintä sitt folks fiender.

Hans medfödda snabbhet, precision och smidighet har inte påverkats av hans öde. Han hör bättre än människor och har ett starkt utvecklat mörkerseende. Han är en mästare på många vapen. Utan vapen slåss han med en stil som påminner om kung-fu (och kan göra extra skada med sina klor).



Med sorg vet han att hans folk längtar bittert efter hans återkomst. Detta dämpar ofta hans goda humör, men han får inre styrka genom att meditera över guden Hrong-na-Hrong. Den enda människa Rrau litar fullständigt på är hans väninna Helaga. Med andra människor är han försiktig eftersom han vet att han är en främling här.

HELAGA

Människa. Längd: 157 cm, Vikt: 54 kg, Ålder: 32 år. Stridsduglighet: bra på dolk, annars dålig. Magisk förmåga: ganska bra.

Helaga är en prästinna i en grupp som tillber en skogsgudinna. Hon är stillsam och vis, och har omfattande kunskaper om naturmedicin och läkedom örter. Hon är särskilt skicklig på att bereda motgift mot olika slags sällsynta gifter. Hon äger en liten gård och ökar sina inkomster genom att föda upp ponnyer och kanske sälja ett och annat enkelt magiskt föremål.

Furst Rrau var nära att dö av de skador han fick när han teleporterades. Helaga fann honom djupt inne i skogen och tog hand om honom. Nu vill hon hjälpa



honom att återvända hem. För att göra det måste hon lära sig så mycket som möjligt om magi och teknik.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: En skicklig tjuv har stulit Andarnas skepp på uppdrag av en fanatisk samlare. Mot en smärre avgift berättar tjuven gärna vad han/hon vet om var skeppet befinner sig: namnet på staden där den namnlöse samlaren bor och en beskrivning av hur han ser ut. Rrau och Helga anställer rollpersonerna för att hjälpa dem få tillbaka skeppet. Svårigheten att få tag på det beror naturligtvis på hur mycket samlaren vet om dess krafter, och det bestämmer SL.

ÄVENTYR 2: I en bokhandel råkar rollpersonerna höra ett samtal mellan Helga och furst Rrau. Samtalet rör sig om ett hemligt bibliotek där det eventuellt kan finnas information som kan göra det möjligt att ge Andarnas skepp förmåga att färdas mellan olika universa. Biblioteket tillhörde en forntida kosmolog med omfattande kunskaper om olika dimensioner, existensplan och världar. Dess värre leder vägen till det hemliga biblioteket genom ett farligt område (t.ex. på grund av pest, banditer eller inbördeskrig). Rollpersonerna slår följe med Rrau och Helga eftersom de tror att det också kan finnas andra intressanta kunskaper i biblioteket. Om de lyckas ta sig dit kan de kanske följa med på en tripp till Rraus hemland.

ARGOND VIDFARNES LUNTA

Utseende

Luntan ser ut som en rätt stor bok (30 cm hög, 15 cm bred, 9 cm tjock), inbunden i läder. Omslaget är försett med en hasp som ser ut att kunna låsa igen boken, men låset är trasigt. Texten är skriven i en vacker, lättläst stil. Som helhet skulle boken vara en heder för varje bokbindare eller präntare.

Legender

Bokens ursprung, liksom dess författares, förlorar sig i historiens dunkel. Argond Vidfarne var på sin tid en känd magiker. Han påstod sig ha utforskat varje kvadratcentimeter av hela världen, och det finns ingen orsak att tro att det var en överdrift. Legender om honom finns från platser runt hela världen, och hans namn kan återfinnas i skattelängder och andra dokument från de mest avlägsna världsdelar. På en del platser har han blivit något av en folkhjälte. Under sin livstid var Argond emellertid inte riktigt så heroisk som många tror. Hans mål med sina resor var helt själviska — han ville bli berömd, rik och mäktig. Man vet att han störtade regeringar, dödade stora härskare och spärrade in andra magiker. Hans lunta sades vara en skattgömma av magisk kunskap, men skyddad av flera magiska fällor och även innehållande en och annan falsk formel. Det finns däremot inga uppgifter om någon "trollkarlens förbannelse" av den typ som förknippas med andra magiska böcker.

Krafter

Luntan är faktiskt en skattkammare när det gäller information, närmast jämförbar med Knattes, Fnattes och Tjattes berömda Gröngölingshandbok. Här står en

uppsjö information om det mesta, men Argond var en osystematisk person det är en pärs att hitta det väsentliga bland alla triviala fakta. Här kan man t.ex. läsa om parningsdanser hos skräppelfåglar i Långtbortistan och de transmanska hertigarnas byggnadsprojekt under ätten Hörnes välde (för flera sekler sedan). Huruvida en person hittar den information han söker är upp till SL.





Personer

OLVER BOKHANDLARE

Människa. Längd: 169 cm, Vikt: 28 kg, Ålder: 40 år. Stridsduglighet: medelmåttig. Magisk förmåga: dålig på M1.

Olver är som en parodi på en bokhandlare, med sitt tunna glasögonprydda ansikte och sin begynnande skallighet. Han är intresserad av all slags kunskap och inser vad Argonds Lunta är värd. Han köpte den nyligen på en privat auktion. Eftersom han inte bara är intresserad av dess penningvärde utan också av innehållet tänker han behålla den ett tag. Han studerar allt han begriper med stort intresse. Olver är en viljestark och oberoende typ. Han tolererar inga dumheter och överlämnar alla tilltänkta tjuvar till stadsvakten.

ELDSTENEN

Utseende

Eldstenen är en oregelbundet rund bit av kristallin lava. Den är genomskinligt röd, och håller man upp den mot ljuset ser den ut att ha en liten brinnande låga inuti sig. Den är ungefär stor som en knytnäve. Defekta lavastenar är knappast efterfrågade, så den är praktiskt taget värdelös trots sin skönhet (ädelstenars värde beror på sällsynthet, inte skönhet).

Legender

Eldstenen kan spåras tillbaka till elementarmästarnas tid (se Elementarsvärden). Den skapades gemensamt av Jordens och Eldens Herrar. När Eldens mästare använde den lyckades han nästan döda både Vattnets och Luftens Herrar. I desperation frammanade dessa då med gemensamma krafter en orkan som skingrade Elementarmästarna i de fyra väderstrecken. Eldstenen hamnade på en öde ö.

Några år senare återfanns Eldstenen av den kände äventyraren Paritoba. Han använde den för att bränna ned barbakungen Königs stall, men fick plikta med livet för detta nidingsdåd. Eldstenen har inte syns till sedan dess.

Krafter

Eldstenen kan skapa magisk eld på upp till tjugo meters håll. Även varelser och föremål som normalt är immuna mot eld kan skadas av dessa magiska flammor, fast de kanske klarar sig något bättre än de som saknar sådant skydd. Endast magiker som behärskar eldbaserade besvärjelser kan använda stenen.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna får reda på Olvers inköp och kan vilja befria honom från boken. Om de misslyckas (vilket är sannolikt eftersom Olver är en försiktig man) kallar Olver på stadsvakten och låter gripa bovarna.

ÄVENTYR 2: Olver bestämmer sig för att han väntat tillräckligt länge, och annonserar om en offentlig auktion där han ska sälja diverse böcker, bland annat Argond Vidfarnes Lunta. Flera intresserade personer kommer till staden för att vara med och bjuda, bland dem de flesta av de högre magikerna i den här boken. En sådan samling kan inte vara annat än explosiv och farlig.

Personer

CHARGA DEN ELDIGE

Människa. Längd: 183 cm, Vikt: 79 kg, Ålder: 42 år. Stridsduglighet: medelmåttig med dolk och stav. Magisk förmåga: ganska bra på M1, M4, M8, bra på eldbaserade besvärjelser.

Charga är en imponerande person med sitt röda hår och skägg och sina röda kläder, dekorerade med orange och gula flammor. Han är en magiker som specialiserat sig på att använda eldmagi. Han är en riktig pyroman och sätter eld på både saker och folk så ofta han kommer åt. Hans mål i livet är att samla på sig varje tänkbart föremål eller vapen som har med eld att göra. Han har ännu inte lyckats skaffa sig Eldstenen (eller Brandgisla), men han har en riktig arsenal av magiska stavar, ringar och andra föremål med varierande effekt.

Chargas personlighet passar väl ihop med det element han har valt att representera. Han är hetlevrad och ytterst girig. Eventuella kompanjoner och färdkamrater lyckas alltid irritera honom förr eller senare, och just nu färdas han ensam.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna träffar på Eldstenen och Charga den Eldige — i den ordningen. Den intelligente spelledaren kan säkert räkna ut vad som händer sedan...



ÄVENTYR 2: Charga träffar Barbelei. Eftersom de båda har vissa föremål i sin ägo som den andre skulle vilja lägga vantarna på, är det synd om dem som råkar vara i närheten när det börjar hetta till sig.

ÄVENTYR 3: Rollpersonerna är dumma nog att låta Charga slå följe med dem. Han försöker genast

leda gruppen, insisterar på att förvalta alla skatter och är mycket hetsk mot alla som opponerar sig (det kan vara en nyttig lektion för vissa spelare, som kanske känner igen en del av sitt eget beteende hos Charga...).

GAMELS ÖGA

Utseende

Gamels öga är en stor, oval smaragd (diameter cirka 15 centimeter). Den är platt på ena sidan och rundad på den andra och påminner om ett öga när den ses framifrån (den rundade sidan). Ädelstenen är värd ungefär 1000 guldmynt. Den har inga andra kännetecken än sin ovanliga form.

Legender

Nedanför berget Friante i Dvärgmassivet finns ett tempel som byggts av människor som tillber bergsguden Gamel. Framför templet står en sju meter hög staty av Gamel, vars vänstra öga är en smaragd. Den högra ögonhålan är tom, men en gång satt en likadan smaragd där. Det högra ögat stals när templet belägrades av gudlösa barbarer för nära 250 år sedan, och har saknats sedan dess. Det dök upp igen för 50 år sedan i en förteckning över kung Farelis III:s skatter. Enligt hans bokföring betalades ögat som tribut från en nordlig provins. Senare, när Farelis kungadöme erövrades av Harmon (se Harmons diadem), överlämnades stenen till krigardrottningen som lösen för Farelis dotters liv.

Enligt Gamels präster har stenen inga magiska eller gudomliga krafter. Men de verkar mycket angelägna att få den tillbaka (och har arbetat på det i 250 år). Deras intresse har tagits som tecken på mer än styvnackad stolthet, vilket Gamels tillbedjare annars är kända för.

Var Gamels öga nu finns är okänt, men de lärde menar att det antagligen fortfarande ligger i någon av drottning Harmons skattgömmor.

Krafter

Gamels öga har inga mystiska, magiska eller gudomliga krafter. Prästernas iver att få tillbaka det beror på att de skäms för att dyrka en gud som inte ens har makt att skaffa tillbaka sin gudabilds öga.

Personer

ABEL BAR-TARKIN

Människa. Längd: 174 cm, Vikt: 74 kg, Ålder: 53 år.

Stridsduglighet: ganska bra. Magisk förmåga: bra på M1, M2, M7. Mycket bra när han befinner sig i bergen.

Abel bar-Tarkin är en av Gamels präster. Hans helt skalliga huvud, stålgrå ögon och tunna svarta mustasch ger honom ett imponerande yttre. Abel har arbetat med att spåra Ögat i nära trettio år. Sökandet har blivit den enda drivkraften i hans liv, till och med viktigare än hans vördnad för sin gud. Han tror att om han återfinner Ögat kommer han att bli upphöjd till överstepräst i templet. Om han lyckas med det tänker han använda sin ställning för att upprätta en teokrati





med sig själv som Gamels ställföreträdare och enväldshärskare. För att nå detta mål är han beredd att använda nästan vilka medel som helst, som inte bryter mot gudens läror. Stolthet är en egenskap som Abel delar med alla Gamels tjänare.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Abel hittar ett gammalt dokument som nämner platsen för en av Harmons skattgömmor. Han anställer rollpersonerna för att hjälpa honom finna den. Skulle de acceptera hans anbud insisterar Abel på att leda gruppen, undersöka alla skatter och följa varje spår som möjligtvis kan leda till Ögat. Det kan

inkludera sådant som att gräva en tunnel genom en vägg för att komma till en plats som är tom på kartan över grottsystemet.

ÄVENTYR 2: Rollpersonerna hittar Ögat och låter kungöra att de tänker sälja det till högstbjudande. Bland de intresserade kan man finna t ex Floribar Tungpung, Tandila Gillarim, Ilkamo och Vilibar, eller andra som är intresserade av värdefulla och unika föremål. Abel, som inte är särskilt rik, försöker locka, stjäla eller lura av rollpersonerna ädelstenen. Om han vet var den finns och hur man kan komma åt den kommer han inte att bekymra sig lika mycket om heder och ärlighet som han gör annars.

HARMONS DIADEM

Utseende

Diademets är av normal storlek och passar på de flesta mänskliga kvinnors huvuden. Det består av platina och är utformat som ett mönster av flätade blommor och rankor. Tre större blommor framtill har stora opaler i mitten. Diademets är mycket vackert och kan värderas till 5000 guldmynt.

Legender

Diademets tillverkades åt Harmon, den sköna kvinnliga krigare som erövrade en stor del av kontinenten för ungefär 70 år sedan. Förutom att hon var en skicklig general och ledare var hon också mycket vacker, och det sägs att hon erövrade fler länder med sin skönhet än med sitt svärd. Det sägs också att hon aldrig visade sig offentligt utan diademets, som hennes personlige hovbard kallade "hennes skönhets glänsande krön".

Diademets försvann i den tumultartade revolution som ledde till Harmons död. Var det nu finns är okänt.

Krafter

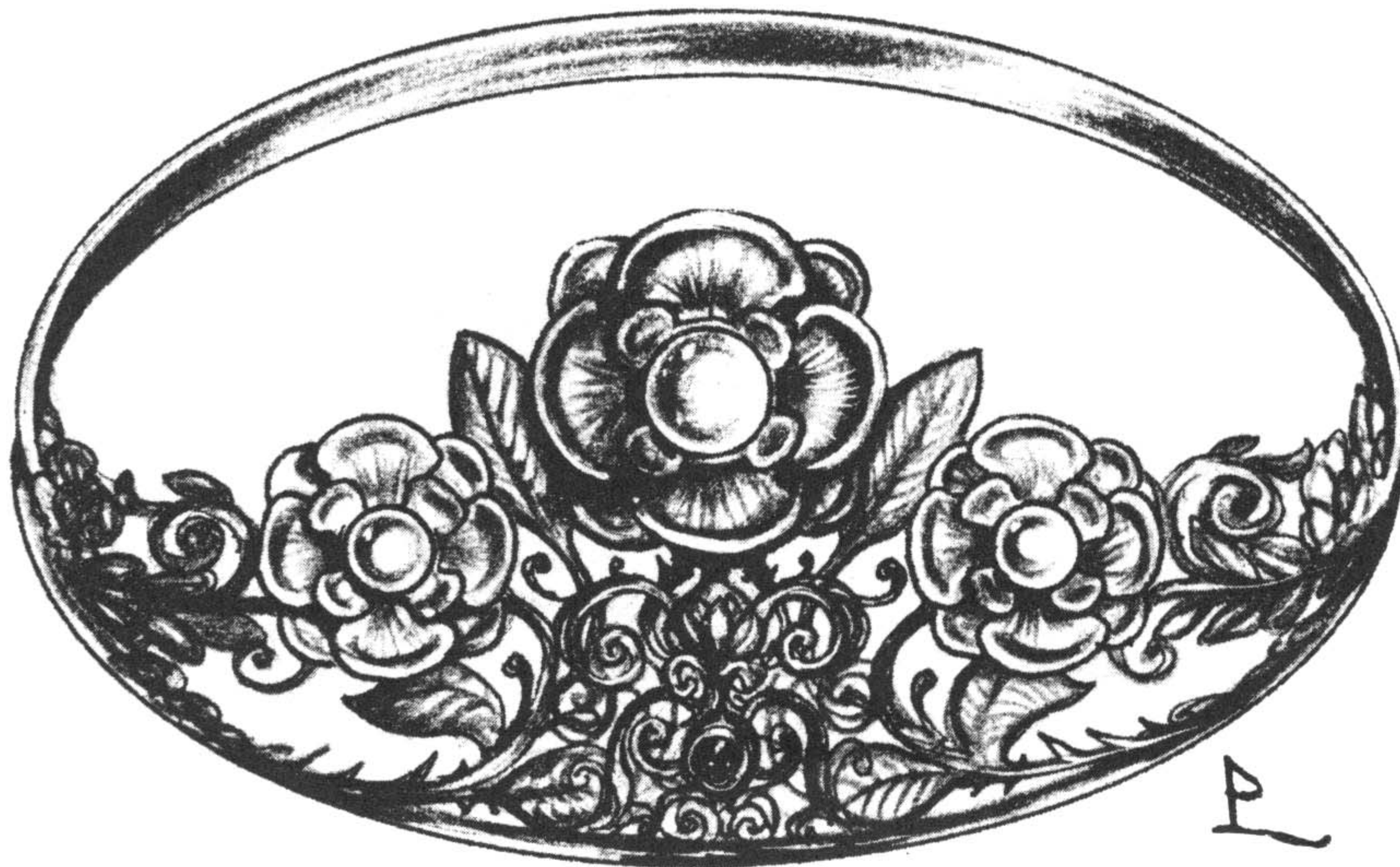
Diademets har en mindre magisk egenskap, vilken antyds i sånger och sagor. En kvinna som bär det blir mer attraktiv, med en svagt charmande effekt på män av samma ras. Det är enbart fråga om en lätt förtjusning eller en romantisk känsla för bäraren. De som har tillräcklig erfarenhet och/eller viljestyrka kan stå emot diademets kraft. Det har givetvis ingen effekt på eunucker och reducerad verkan på dem som har svurit att leva i celibat (fast det kan innebära en prövning).

Personer

CERI

Människa. Längd: 157 cm, Vikt: 45 kg, Ålder: 31 år. Stridsduglighet: medelmåttig.

Ceri är en rätt smäcker kvinna. Hennes långa blonda hår och hårda blå ögon ger henne ett nästan alviskt utseende. Hon är ingen större skönhet.





Eftersom hon tidigt blev föräldralös har Ceri varit tvungen att ta vara på sig själv hela sitt liv. Hon litar inte på någon och hatar manliga medlemmar av människosläktet. Hon försätter sig aldrig i underläge, särskilt inte om någon man skulle kunna få anledning att känna sig överlägsen.

Ceri har ett litet pantkontor nära stranden. Det mesta i butiken är gamla vapen och billiga smycken, men det händer att hon kommer över mer värdefulla föremål. Nyligen köpte hon ett diadem av en "liten, mörk man med orolig blick". Hon fick det för en bråkdel av dess uppenbara värde. Hon fattade tycke för det och har inte sålt det — tänker inte göra det heller. Hon bär det ofta på sig i butiken, men aldrig när någon ser henne. Hon känner på sig att diademet antagligen är stulet och har därför inte nämnt dess existens för någon.

ILGENS UGGLA

Utseende

Den gyllene ugglan är en brosch av den typ som skulle kunna användas för att hålla ihop en mantel. Den är helt av guld med små diamanter som ögon. Den är inte större än att en vuxen man kan sluta handen kring den. Värdet är ungefär 1750 guldmynt, under förutsättning att ägaren kan förklara hur han fått tag på den.

Legender

Den gyllene ugglan skapades för ungefär 100 år sedan på begäran av den store magikern Ilgen. Enligt en dagbok som tillhört guldsmeden Benis var Ilgen mycket noga med att den skulle göras exakt efter hans anvisningar.

Ilgen utkämpade många magiska strider — och några vanliga dessutom — och bar alltid den gyllene ugglan på sin kappa. Flera källor uppger att när han kände sig svag brukade han röra vid ugglan och viska för sig själv. Sedan kunde han åter kasta sig ut i striden med förnyade krafter.

Krafter

Trots alla uppgifter om motsatsen finns det inga magiska krafter i Ilgens ugglan. Hans noggranna instruktioner vid dess tillverkning var helt enkelt ett utslag av den pedantiska exakthet som präglade hela hans livsstil. Den styrka han föreföll hämta ur ugglan var helt enkelt en följd av adrenalinet som rann till när han tänkte på att hans fiender skulle få ugglan om de besegrade honom.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna råkar få syn på diademet i Ceris pantkontor. De har hört legenden om "Krigardrottningen Harmon", som Ceri är helt okunnig om. Därför är de mycket ivriga att köpa diademet. Misstänksam som hon är vill Ceri inte sälja. Rollpersonerna måste hitta på något annat eller låta saken bero.

ÄVENTYR 2: En man i spelargruppen bestämmer sig för att "stöta på" Ceri och om möjligt inleda ett förhållande med henne. Antingen gör han det för att få tag på diademet, eller också av mer hederliga orsaker. Hon gör naturligtvis motstånd mot hans närmanden.

Personer

GILEN

Människa. Längd: 168 cm, Vikt: 68 kg, Ålder: 64 år. Stridsduglighet: dålig. Magisk förmåga: bra på M1, M4, M7, M8.





Gilen är sonson till Ilgen, vilket visas av hans höga panna, det långa silverfärgade håret och de blixtrande blå ögonen. Liksom sin farfar och sin far Nigel är Gilen magiker. Han har tagit på sig uppgiften att utforska alla sin farfars hemligheter. Just nu är han sysselsatt med att försöka hitta nyckeln till den gyllene ugglans kraft och ta reda på vilken metod hans farfar använde för att göra den immun mot magidetektering. Tanken att ugglan kanske inte alls är magisk har aldrig fallit honom in, och han skulle skratta om någon påstod det.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Av någon anledning får Gilen för sig att ugglans hemlighet finns hemma hos hans farfars ärkefiende, svartkonstnären Fingal. Till skillnad från Ilgen lär Fingal fortfarande röra på sig (om han verkligen lever är dock mer osäkert). Gilen anställer rollpersonerna för att resa till Slachborgen där Fingal bor och hämta Ilgens "förlorade anteckningar", som naturligtvis inte existerar.

ÄVENTYR 2: Den gyllene ugglan blir stulen. Gilen är säker på att det måste vara Fingal som har gjort det, och anställer rollpersonerna för att ta tillbaka den.



KERNIKS HATT

Utseende

Kerniks hatt ser knappast originell eller ovanlig ut. Det är en liten hatt av beige läder med brätte som är bredast framtill för att skydda mot solen. Sådana hattar är ganska vanliga. Den har inga spännen eller annan utsmyckning. I handeln skulle den kanske kosta några silvermynt.

Legender

Kernik var en mycket försiktig magiker som aldrig gjorde något utan att ha tänkt ut hur han skulle klara sig om något gick på tok. Han var besatt av behovet att alltid ha en utväg ur varje situation. Trots att han uppnådde stor skicklighet slog han sig aldrig till ro utan levde tillsammans med äventyrare hela sitt liv. När kamraterna råkade i strid höll sig Kernik på avstånd för att "bereda en flyktväg" om det blev nödvändigt att fly. Numera är han nästan bortglömd. Den enda legend om honom som fortfarande cirkulerar är berättelsen om hans sista strid.

Den tyranniske härskaren Zorm av Gnoster fick höra att Kerniks kamrater hade mycket pengar, och skickade ut sina soldater för att "beskatta" dem, dvs konfiskera så mycket som möjligt. Äventyrarna väg-

rade, och endast Kernik överlevde den följande striden. Det visade sig att äventyrarnas rikedomar verkligen var stora, och Zorm ställde till med ett gästbud för att fira tillskottet till statskassan.

Men Kernik drabbades av dåligt samvete för att han svikit sina vänner och flytt. Mitt under festen steg Kernik plötsligt in i salen, omgiven av en vibrerande kraft som fick golvet att darra. Musiken tystnade och allas ögon vändes mot honom. "Det är dags att dö", sa Kernik med gravlik stämma, bugade sig och lyfte på hatten. I samma ögonblick slocknade allt ljus i salen, och vad som sedan hände är oklart.

När man lyckades tända facklorna igen låg härskaren och alla hans ministrar och befälhavare döda på golvet (dödsorsakerna kunde aldrig fastställas). Av de stulna skatterna syntes inte ett spår. Kernik själv återfanns död ute på borggården; förmodligen hade han spenderat så mycket magisk energi att hans sinne inte hade överlevt påfrestningarna.

Krafter

Kerniks hatt är faktiskt resultatet av en magisk olyckshändelse. Kernik höll på att konstruera en



trollstav som skulle ha två förmågor: att släcka alla eldar den pekade på eller göra sin bärare osynlig i tio minuter. Ett perfekt redskap för den som behövde fly, både på dagen och natten. Kernik hade kommit till en kritisk punkt i tillverkningen: han skulle nu utföra den rörelse som aktiverade staven. Men just då öppnades dörren, som Kernik glömt att låsa, och stadens borgmästare steg in i något ärende. Som en ren reflex lyfte Kernik på hatten för att hälsa.

Följden blev att magin hamnade i hatten i stället för i staven. Den som lyfter på hatten blir omedelbart osynlig i tio minuter. Samtidigt slocknar alla icke-magiska eldar inom 25 meters radie, och går inte att tända inom tio minuter. Båda egenskaperna aktiveras tillsammans och går inte att skilja åt. Vill man undvika att aktivera magin måste man knöla ihop hatten innan man tar den av sig (vilket inte är svårt eftersom den är mjuk).

Personer

LIGANDA KRINKELSKONA

Människa. Längd: 171 cm, Vikt: 69 kg, Ålder: 77 år. Stridsduglighet: ingen.

Liganda är änka efter en av lakejerna vid Zorms hov. Av någon anledning lade han sig till med Kerniks hatt när man tog hand om magikerns döda kropp. Han upptäckte snart dess magiska egenskaper, och Liganda känner också till dem. Eftersom hon har ont om pengar funderar hon på att sälja hatten. Hon litar inte på de handelsmännen i den småstad där hon bor, utan tror att hon kan få mer betalt av någon magiker i den närbelägna huvudstaden. Men hon är för gammal för att själv resa dit, så i stället har hon skrivit brev till ett par kända magiker och erbjudit dem att komma och köpa hatten. Den ene har svarat att han kan tänka

sig betala 200 guldmynt för hatten men att han tyvärr inte har tid att resa och hämta den. Liganda funderar nu på vem hon ska våga anförtro transporten av den värdefulla hatten — 200 guldmynt är en enorm summa för henne.

Äventyrsförslag

När rollpersonerna kommer till småstaden frågar Liganda dem om de kan ta med sig hatten till huvudstaden och sedan föra pengarna tillbaka. Hon erbjuder dem 20 guldmynt för hjälpen. Här ställs nu spelarna inför ett moraliskt problem, som kan leda till flera intressanta förvecklingar:

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna bjuder själva över och köper hatten för 300 guldmynt. När magikern i staden får reda på det blir han arg och påstår att han hade träffat avtal med änkan om att få köpa den för 200. Han stämmer änkan inför rätta, och hon väddar till rollpersonerna om hjälp — eller också skickar magikern stadsvakten efter rollpersonerna för att ta ifrån dem hatten.

ÄVENTYR 2: Rollpersonerna åtar sig transporten eftersom de ändå ska till huvudstaden. När de kommer dit råkar de gå till fel magiker (änkan har gett dem en lapp med adressen men hon skriver otydligt, så de går till hus nr 7 i stället för nr 1). Den magiker de hamnar hos vill dock gärna köpa hatten och bjuder 300 guldmynt för den. Ska de sälja eller inte? Ska de behålla de extra 100 guldmynten själva eller ge dem till änkan? Hur reagerar den andre magikern? Här finns många möjligheter.

ÄVENTYR 3: Rollpersonerna åtar sig uppdraget men avviker med hatten och får både änkan och magikern efter sig.

LAROCS FÖRLORADE RING

Utseende

Ringens är avsedd att passa en människas finger. Det är av guld med en platt blodsten, graverad med ett versalt "L". På ringens insida finns inskriptionen "Huset Laroc skall icke falla". Det syns att den är värdefull, på öppna marknaden skulle den betinga omkring 500 guldmynt.

Legender

Den kungliga ätten Laroc är nästan bortglömd idag, utom av historieberättare och lärda. Laroc-ätten regerade ett stort kungadöme där det fanns många

oöverträffade konstnärer och hantverkare. Riket gick under när det invaderades av barbariska orcher och svartalfer för ungefär 300 år sedan. Under sin storhetstid hade kungaätten fem ringar som var identiska förutom stenarna. Stenarna var en blodsten (den förlorade ringen), en rubin, en smaragd, en diamant och en onyx. De fyra andra ringarna ägs nu av Floribar Tungpung.

Legenden säger att den som har alla fem ringarna kan kommunicera med alla medlemmar av den utdöda Laroc-ätten och få reda på deras hemligheter.



Krafter

Trots legenderna och de vitt spridda ryktena har ringarna inga magiska krafter alls, vare sig enskilt eller tillsammans. De är emellertid utomordentligt vackra, och en komplett samling skulle vara ovärderlig.

Personer

FLORIBAR TUNGPUNG

Dvärg. Längd: 101 cm, Vikt: 37 kg, Ålder: 107 år. Stridsduglighet: ganska bra med dolk, slunga och handyxa, annars dålig.

Floribar, med sitt rynkiga dvärgansikte inramat av vitt hår, ger knappast intryck av att vara en så slug och försiktig person som han är. Till yrket är han juvelerare och diamantslipare. Han är mycket skicklig på att värdera smycken, rätt medelmåttig på att tillverka dem. Det enda han verkligen är bra på inom detta område är nakna monteringar. Han kan göra ringar, halsband och liknande med stenar som döljer små förvaringsutrymmen, eller som kan rotera i infattningen. Därför är han mycket efterfrågad av dem som vill göra magiska ringar, liksom av tjuvar och spioner. Han har 75% chans att avslöja falska smycken och 95% chans att avslöja en förfalskad Laroc-ring (eftersom han känner till dem så väl). Floribar är mestadels hederlig, men håller sig inte för god för att byta ut ädelstenar och monteringar så att stulna smycken inte kan spåras. Det senare kostar pengar, vanligen en tredjedel av materialvärdet på de inblandade föremålen.

"ANDAMI LAROC"

Människa. Längd: 177 cm, Vikt: 68 kg, Ålder: 38 år. Stridsduglighet: medelmåttig med värja.

MINARTS LUTA

Utseende

Lutan ser ut som en vanlig luta av högsta kvalitet. Den är byggd av det finaste körsbärsträ och har tolv strängar av försilvrade senor. Enbart med tanke på dess utseende och musikaliska kvaliteter skulle den vara värd cirka 250 guldmynt.

Legender

Minart, hovsångare åt tre kungar, var en av de största musiker som någonsin levat. Hans metod att undervisa blev vida spridd sedan hans två lärjungar Tandila Gillarim och Ilian av Törneskogen haft stora framgångar. Det sägs att han ägde flera magiska instru-

Andamis riktiga ättenamn är Beldragar. Han är en småtjuv och bedragare. När han hörde talas om Larocs förlorade ring mindes han en annan historia han hört, om att det skulle finnas dolda juveler uppe på vinden i hans föräldrahem, bland annat en ring med ett "L" graverat på en ädelsten. Han köpte huset och vräkte sin bror och dennes hustru. Sedan sökte han igenom huset och fann ringen. Detta var hans stora chans att bli rik. Han lärde sig allt han kunde få reda på om familjen Laroc och sökte sedan upp Floribar. Vare sig han lyckas bli rik eller inte, kommer man säkert att minnas honom lång tid framöver, antingen som den länge saknade arvingen som återfick sin familjeförmögenhet, eller som den fräckaste svindlaren någonsin.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Floribar anställer rollpersonerna för att leta reda på den saknade ringen. Han tror att den finns i ättens gamla hem, slottet Laroc (som sägs vara hemsökt av spöken). Han har en karta som visar borgens ungefärliga läge, men ingenting annat.

ÄVENTYR 2: Rollpersonerna köper en skickligt utförd förfalskning av den försvunna ringen och försöker sälja den till Floribar. Floribar gillar inte att bli lurad.

ÄVENTYR 3: Andami Laroc dyker upp och påstår sig vara den siste ättlingen till familjen Laroc. Han har den förlorade ringen som bevis. Han begär att Floribar ska överlämna de andra ringarna eftersom de är hans "familjeförmögenhet". Rollpersonerna anställs av Floribar för att vakta ringarna, eller av Andami för att stjäla dem.

ment, bland annat en blockflöjt som förintade spöken och vålnader, en mandolin som kunde hypnotisera lyssnarna, och en näsflöjt som kunde ge ifrån sig magiska blixtar. Lutan, som han tillverkade tillsammans med en okänd magiker, är hans främsta verk. Det sägs att den leder användarens fingrar så att vem som helst kan spela nästan lika bra som Minart själv. Minart lever fortfarande, men har slutat uppträda. Ålder och sjukdom har försvagat honom, och det sägs att han inte har långt kvar att leva. Han har sagt att när han dör ska en av hans främsta elever få lutan, men han har inte sagt vilken. "Om jag avslöjade det skulle jag förstöra spänningen!" säger han.



Krafter

Legenderna om Minarts Luta är mestadels sanna. Även en dålig musikanter kan spela lika bra som en mästare med denna luta. När den trakteras av en skicklig lutspelare (motsvarande "bra" eller bättre) kan följande krafter dessutom användas:

A. Musikanten kan återge vilken sång eller melodi som helst som han har hört, hur många gånger som helst, på samma sätt som han hörde den spelas.

B. Musikern kan omedelbart hitta ett rimord till vilket ord som helst som över huvud taget går att rimma (vissa ord kan man faktiskt inte rimma på).

C. Musikern kan få alla inom hörhåll att vara tysta eller att sjunga med i refrängen, eller att sjunga "bakgrund" till hans solon.

D. En gång per dag kan musikanten framkalla en fullständigt naturtrogen illusion av en trupp på 20 skickliga dansare som dansar till musiken.

OBS: Visserligen är lutan knappast till någon större nytta i en strid, men betänk hur mycket pengar man

kan tjäna med den på torget i närmaste stad! Dessutom ger den fina möjligheter till verkligt rollspel.

Personer

MINART MÄSTERSÅNGARE

Människa. Längd: 181 cm, Vikt: 56 kg, Ålder: 89 år. Stridsduglighet: ingen.

Trots att Minart är en åldring med smalt ansikte och insjunkna ögon är han fortfarande en människa man lägger märke till. Han har tjockt, vitt hår och en röst som ingen kan undgå att höra. I sitt hjärta är Minart densamme nu på sin ålderdom som han var vid tjugo års ålder. Han njuter av rivaliteten mellan sina två favoritelever och är ledsen att han inte får vara med och bevittna den strid som kommer att utbryta när man läser hans testamente.

I testamentet föreskriver han att lutan ska ärvas av Tandila eller Ilian. För att få den måste någon av dem antingen övertala den andra att avstå från sina anspråk





på den, eller besegra den andra i en offentlig tävling i musik, poesi och satir som ska hållas vid någon lämplig helg eller festival.

ILIAN AV TÖRNESKOGEN

Människa. Längd: 183 cm, Vikt: 85 kg, Ålder: 24 år. Stridsduglighet: dålig.

Ilian är en charmerande yngling med djupblå ögon och ett vinnande leende. Den som umgås med honom upptäcker dock snart att han saknar moralisk resning och andligt djup. Han är bara ute efter sitt eget bästa på kort sikt. Han är egentligen inte ond, bara barnsligt självisk. Han varken stjälar eller mördar, men är illistig och håller sig inte för god att svika sina löften eller affärsöverenskommelser om det verkar löna sig. Få av dem som känner honom betraktar honom som en vän, men han har en liten skara kvinnliga beundrare och älskarinnor. En gång försökte han addera Tandila till den senare kategorin, men fick ett rungande nej till svar. Han är inte sur på henne för det, men avundas hennes musikaliska skicklighet som är klart överlägsen hans egen.

MORDINS MYSTISKA SPEGEL

Utseende

Spegeln förefaller vara en välgjord men helt normal spegel av silvrat glas i en ram av ek. Ramen är snidad med runor som ser "magiska" ut men som faktiskt är meningslösa. Hela föremålet är en och en halv meter högt och en meter brett.

Legender

De enda legenden som finns om spegeln kommer från dess nuvarande ägare, Ilkamo och Vilibar. Deras historia går ut på att när den store och mäktige trollkarlen Mordin tänkte ta över makten i det Sariliska Imperiet ville han först ha en möjlighet att få reda på kejsarens och de andra makthavarnas hemligheter. Därför konstruerade han en magisk spegel som kunde se in i det förflutna. När han dog skickades spegeln till Magikergillet. Ilkamo och Vilibar köpte den därifrån.

Historiskt sett låter den här berättelsen trovärdig. Det fanns en trollkarl vid namn Mordin som försökte ta över det Sariliska Imperiet genom utpressning och ränker. Det är också sant att han testamenterade de flesta av sina ägodelar till Magikergillet. Däremot finns det inga historiska uppgifter om någon spegel.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Ilian sänker sig ännu ett steg i moraliskt hänseende och anställer en lönnmördare för att göra av med den gamle Minart. Tandila, som är på besök hos gamlingen, får reda på konspirationen och anställer rollpersonerna för att skydda Minart. Om lönnmördaren lyckas eller åker fast anklagar hon öppet Ilian för att ha anstiftat dådet. Därmed blir hon själv Ilians dödsfiende, och kanske behöver anställa rollpersonerna som livvakter.

ÄVENTYR 2: Minart dör, antingen av naturliga orsaker eller genom lönnmord enligt äventyr 1. Efter som varken Ilian eller Tandila vill avstå från lutan blir det tävling så som föreskrivs i testamentet. Ilian vet att han aldrig kan slå Tandila i en ärlig kamp, och försöker fuska. Han anställer rollpersonerna för att hjälpa honom sabotera Tandilas föreställning. Det kan bli fråga om att stjäla strängarna till hennes luta, hälla vinäger i hennes vin (för att göra henne hes), blanda sig med publiken och ropa "bu" eller andra elakheter som SL kan tänka ut.

Alternativt har Ilian anställt ett gäng busar för att utföra sabotage som ovan, men Tandila anar att något är i görningen och anställer rollpersonerna för att skydda henne och föreställningen från sabotage.

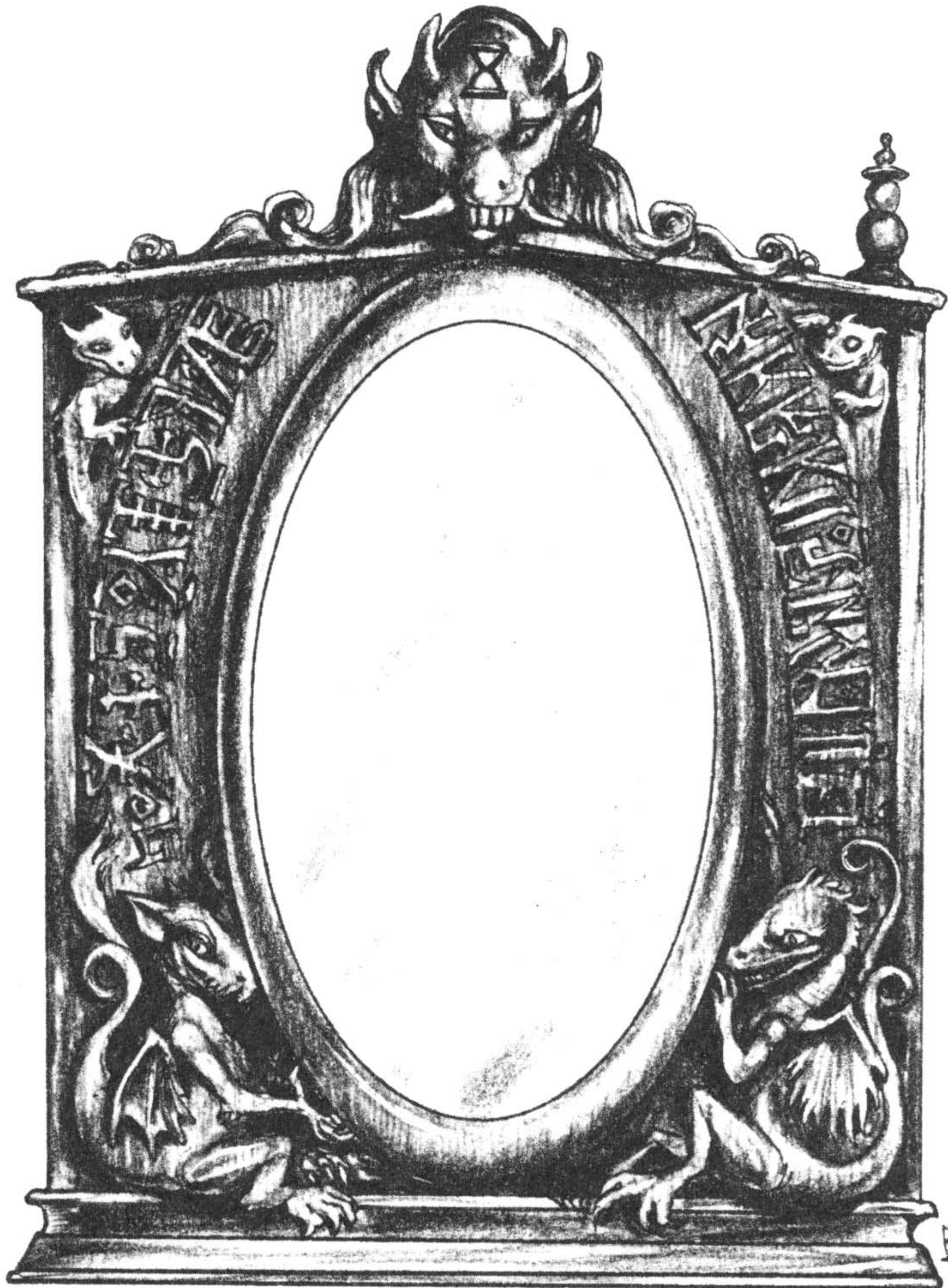
Krafter

Det finns ett mått av sanning i det Ilkamo och Vilibar säger. Spegeln visar verkligen det förflutna. Tyvärr visar den bara vad som hände för fem minuter sedan på den plats där den befinner sig (Ilkamo och Vilibar demonstrerar villigt detta för att visa att spegeln fungerar). De begär 10.000 guldmynt för den, men det går att pruta till 5.000. Den som köper spegeln får en "bruksanvisning" som innehåller två dussin "magiska ord och fraser". Genom att läsa dessa i olika följd ska man kunna "ändra inställningen" på spegeln så att den visar både andra platser och mer avlägsna tider. Boken är så komplicerad att en korkad köpare antagligen blir förvirrad och ger upp, medan en normalbegåvad person antagligen drar slutsatsen att han själv måste ha gjort något fel eftersom "inställningen" inte ändras.

Personer

VILIBAR

Människa. Längd: 177 cm, Vikt: 77 kg, Ålder: 25 år. Stridsduglighet: ganska bra med svärd, dolk och knytnäve.



Vilibar är en tjuv, varken mer eller mindre. Han försöker inte heller låtsas vara något annat utom när det verkligen är nödvändigt. Om han av något skäl skulle försöka dölja sin identitet har han 25% chans att lura någon som träffat honom förut och 75% chans att lura en främling. Han gillar ett äventyrligt liv men ägnar mycket tid åt att fundera ut listiga metoder att bli rik snabbt tillsammans med sin kompanjon Ilkamo.

Vilibar ser bra ut, har tjockt brunt hår och en antydning till mustasch. Han är en impulsiv, trevlig person fast han kan vara trångsynt och trögtänkt ibland. Han älskar roliga historier och dåliga ordvitsar, och hans favoritsyssla är att driva med Ilkamo.

ILKAMO

Människa. Längd: 183 cm, Vikt: 92 kg, Ålder: 30 år. Stridsduglighet: ganska bra med svärd och båge. Magisk förmåga: bra på M1, M3, M4, M7.

Med sitt blonda hår och sin ståtliga fysik ser Ilkamo ut som en typisk nordbo. Han hittar ofta på mycket långsökta och orimliga projekt som han och Vilibar försöker genomföra, och skyller oftast på Vilibar när de misslyckas. Ilkamo vet mycket om magi, men saknar takt och diskretion. När andra drabbas av olyckor anser han att de får vad de förtjänar, men när han själv råkar illa ut är det alltid någon annans fel, särskilt Vilibars.

BARON IVAR

Människa. Längd: 153 cm, Vikt: 68 kg, Ålder: 52 år. Stridsduglighet: dålig.

Baron Ivar är en lägre adelsman som väldigt gärna skulle vilja bli en högre sådan. Han planerar att skaffa sig denna upphøjelse genom utpressning, med hjälp av Mordins mystiska spegel, som han har hört talas om genom sina lejda spioner.



Om han köper spegeln och upptäcker att den inte fungerar kommer han att bekymra sig mer om sitt rykte än om rättvisa. Helst vill han ha pengarna tillbaka i tysthet, för att inte bli till allmänt åtlöje. Han drar sig i det längsta för en offentlig rättegång.

Ivar är feg. Kanske skulle han inte ens ha mod att använda spegeln, även om han köpte den och den fungerade. Han gör alla sina affärer genom bulvaner av rädsla för att bli avslöjad.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Vilibar och Ilkamo försöker sälja spegeln till rollpersonerna. Om de köper spegeln och upptäcker att den inte fungerar, kommer de också att upptäcka att Vilibar och Ilkamo lämnat staden bara

någon timme efter att de sålt spegeln.

ÄVENTYR 2: Baron Ivar tar mod till sig och köper spegeln. När han upptäcker att den inte fungerar anställer han rollpersonerna för att spåra Vilibar och Ilkamo och få pengarna tillbaka. Vilibar och Ilkamo, som känner till att baronen är en fegis, hotar att avslöja honom om han inte lämnar dem i fred. Om man hotar dem med våld säger Ilkamo lugnt att han har ett skrivet dokument som anger tid och plats för affären, köparens namn samt hans egna spekulationer om vad Ivar tänkt göra med spegeln. Dokumentet finns i flera kopior och är belagt med en formel som gör att det kommer att materialiseras i handen på alla nyhetsutropare i staden, i samma ögonblick han eller Vilibar dör. Naturligtvis bluffar han, men Ilkamo är bra på att bluffa.

MORDINS DEMONFÄLLA

Utseende

"Fällan" är ett glaströr som är cirka 15 cm långt och 5 cm i diameter. I vardera änden är det tillslutet med träpluggar och lack. I lacket finns mystiska runor och magiska tecken instämplade. Som ytterligare försegling löper två järntrådar mellan pluggarna.

Legender

De enda legender som finns om "Mordins demonfälla" berättas av dess ägare, Ilkamo och Vilibar. Enligt dem konstruerade den mäktige magikern Mordin denna apparat för att fånga och oskadliggöra en farlig demon vid namn Jalo. Denne är nu inspärrad i glaströret, och måste lyda dess ägare. Demonen har oanade magiska krafter som står till ägarens förfogande.

Krafter

Det har verkligen funnits en magiker som hette Mordin — se ovan under "Mordins mystiska spegel". Men han har inget med den här saken att göra. I själva verket är det Ilkamo själv som med sin begränsade magiska förmåga har tillverkat "demonfällan". Nu försöker han och Vilibar att sälja den, och demonstrerar gärna dess krafter.

När Ilkamo ropar på "Jalo" visar sig en liten demonliknande varelse inuti röret. Demonen bugar och säger "befall och jag lyder". Ilkamo fortsätter: "Visa oss ett prov på din stora styrka!" Figuren i röret bugar åter och säger "Ja, herre. Jag ska lyfta den där." Han pekar på en stor stenbumling som ser ut att väga minst 200 kilo, (eller något annat föremål i samma storlek) och strax lyfts stenen upp i luften och svävar på cirka tio meters höjd. Sedan bugar demonen igen

och försvinner, varpå stenen faller till marken med en duns.

Skulle en kund be att få se andra prov på demonens krafter säger Ilkamo att han helst inte vill använda den mer än en gång om dagen eftersom det blir svårare att få demonen att lyda om man överanstränger den. Han ber kunden komma tillbaka i morgon om han vill se ett nytt "kraftprov". (Skulle någon göra det visar det sig att Ilkamo och Vilibar antingen lämnat staden eller påstår sig ha sålt fällan.)

Figuren i röret är ingen riktig demon utan en illusion. Varje gång man ropar på "Jalo" sker samma sak. Illusionen visar sig, uttalar samma repliker, och lyfter närmaste tyngre föremål (slumpartat vilket om det finns flera i närheten, men alltid döda ting, aldrig levande varelser). Att föremålet lyfts är ingen illusion.

Ilkamo och Vilibar begär 6000 guldmynt för "demonfällan", men man kan pruta till 3000. När någon köpt den försvinner de båda kumpanerna snabbt från platsen.

Trots att föremålet är en bluff kan det faktiskt bli användbart om rollpersonerna tänker på det. En 200 kilos stenbumling eller något annat tungt föremål som lyfts upp tio meter kan användas för att bryta sönder ett tak eller för att krossa ett golv (när den faller ned). Om man passar på att ge föremålet en knuff åt sidan just när det lyfts upp kommer det att röra sig i en kastbana och falla ned upp till 30 meter bort. Därmed kan "fällan" användas som vapen.

Det går att använda "fällan" hur ofta som helst, men den har bara ett begränsat antal laddningar (SL avgör). Så småningom tar den magiska kraften slut, och "fällan" upphör att fungera.



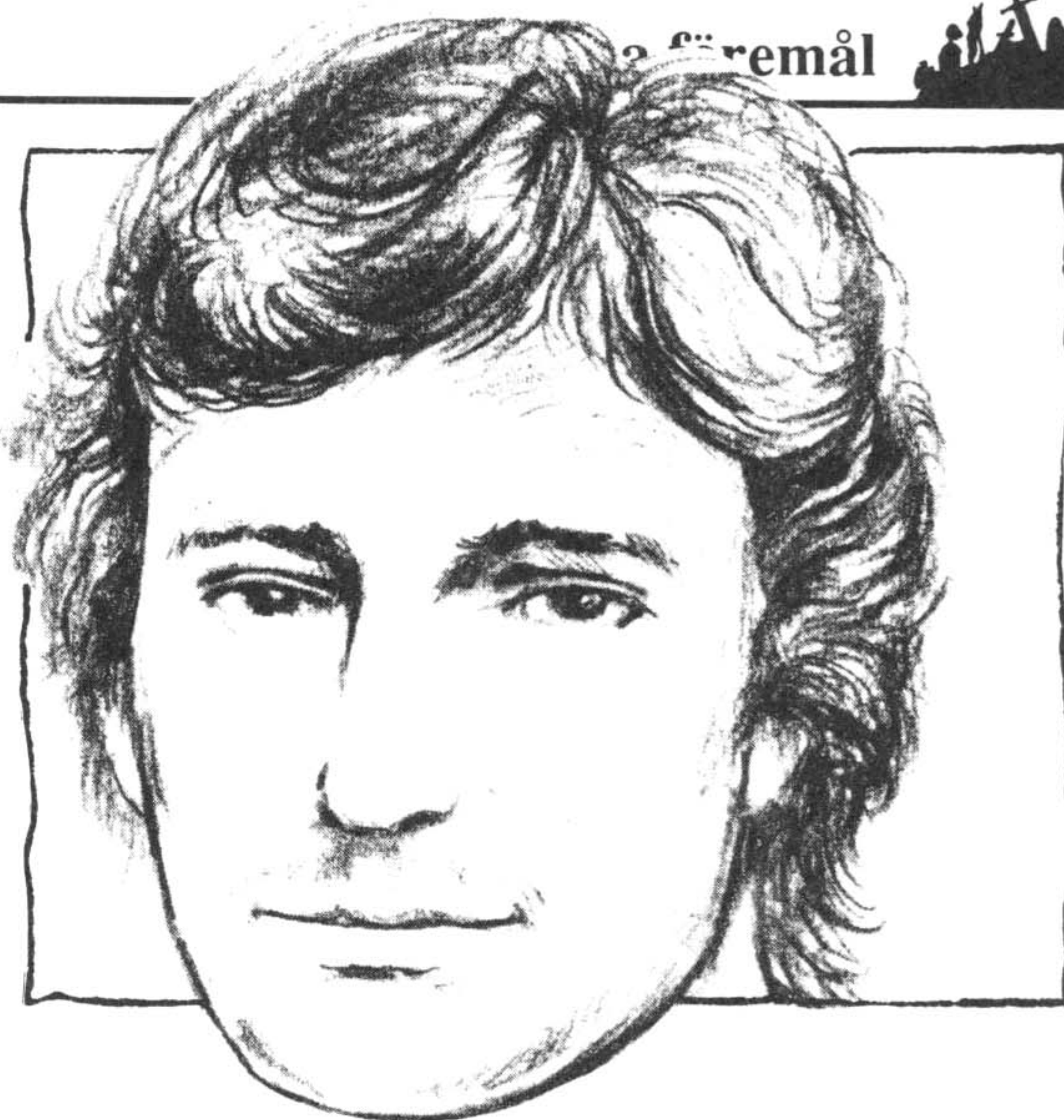
Personer

ILKAMO OCH VILIBAR

Se beskrivningen av "Mordins mystiska spegel".

Äventyrsförslag

Rollpersonerna luras att köpa "fällan" och upptäcker snart att den inte fungerar. Är de smarta kommer de att tänka på att den trots allt är användbar, se ovan. Är de arga över att han blivit lurade kan de använda den för att ta hämnd på Ilkamo och Vilibar, t ex genom att släppa ned klippblock genom taket på deras boning.



NIGORS STAV

Utseende

Nigors stav är ungefär 150 centimeter lång och nästan helt rak. Den ser ut att vara gjord av ett hårt, mörkt träslag, men är inte tillräckligt tung för att vara av ebenholts. Övre änden är snidad till ett orm- eller ödlehuvud, i övrigt saknar staven utsmyckning. Utan vetskap om dess magiska egenskaper kunde den säljas för samma pris som en vanlig, välgjord stav (*jo-käpp*, *quarterstaff* eller liknande).

Legender

Det finns flera berättelser om magikern Nigor och hans list och förslagenhet. Han hade en besynnerlig förmåga att råka i knipa men ändå klara sig mot alla odds. Att folk var rädda för hans stav är knappast underligt, då ju trollkarlar brukar ha stavar som kan slunga blixtar och andra otrevligheter. Men något sådant såg man aldrig Nigor göra. Däremot berättas det att han hade en tam orm som var osynlig och endast visade sig ibland.

Nigor försvann för tio år sedan spårlöst vid en snöstorm i Halfiapasset, och man tror att han gick under. Men det finns också rykten från flera ställen som säger att han har synts till.

Krafter

Staven var från början en giftorm, men Nigor ägnade tre års arbete åt att förvandla den till dess nuvarande form — det var hans examensarbete vid magikerskolan. På kommando från en magiker (som måste vara minst "medelmåttig" på M6 och M7) kan den tillfälligt återta sin ormskepnad. Den har följande egenskaper:

A. Staven kan användas som vapen. Den fungerar då som en vanlig stav, men är hård som stål och kan inte skadas av icke-magiska vapen.

B. Staven kan beordras att komma tillbaka till sin ägare. Detta fungerar på upp till 200 meters håll. Den förvandlas genast till orm och ringlar iväg närmaste vägen till sin ägare. Den har dock inte förmåga att lista ut den smartaste vägen, t ex genom en labyrinth. Om ett hinder tvingar den att röra sig bort från sitt mål, stannar den.

C. Den är utmärkt till försåtliga angrepp. När som helst kan den förvandlas till orm. Nigor brukar räcka fram den mot en fiende, peta honom i magen eller på något annat sätt irritera honom. Naturligtvis griper den andre tag i staven för att fösa bort den — och finner att en giftorm har ringlat sig runt hans hand och huggit tänderna i handleden. I nästa sekund sitter Nigors dolk i offrets hals.

D. Man kan använda den som en fälla. Man placerar då staven på en plats, ger ett särskilt kommando och går därifrån. Nästa person som passerar inom en meter utlöser fällan: staven förvandlas till orm och angriper.

I sin ormskepnad är staven mycket snabb och svår att träffa (SL får avgöra vad det innebär i siffror). När den har blivit orm förblir den så tills man befäller den att åter bli en stav. Giftet från ett bett är inte dödligt men snabbverkande; offret blir medvetslöst inom två minuter om bittet har tagit ordentligt. Ormen är tillräckligt stark för att bita igenom läderpansar.

Personer

NIGOR

Människa, Längd: 180 cm, Vikt: 71 kg, Ålder: 36 år. Stridsduglighet: bra med dolk och stav, annars dålig. Magisk förmåga: bra på M6, M7, medelmåttig på M1, M4, M8.



Nigor är en man med ett kall. Som barn bevittnade han hur en grym feodalherre lät avrätta hans far och våldtog hans mor, och dessa upplevelser har format honom. Han har tagit som sin uppgift att bekämpa förtryckare av alla sorter, särskilt dem som är hänsynslösa mot fattiga och svaga människor. Han är en nemesys för alla sådana som kommer i hans väg.

Men Nigor är inte någon tapper riddare i skinande rustning, som öppet fördömer skurkarna. Tvärtom rör han sig i det fördolda och slår till när man minst anar det. Han uppträder i många förklädnader och under falska namn, ibland som tjuv, ibland som hantverkare, lärd man eller präntare. Han nästlar sig in hos sina fiender, invaggar dem i säkerhet och tar sedan livet av dem utan att lämna ett spår efter sig.

OLMAS HJÄRTSTEN

Utseende

Olmas hjärtsten är en rubin. Den är nästan helt sfärisk, cirka tre centimeter i diameter, och har en glatt, polerad yta. Ibland reflekterar den ljuset på ett oväntat sätt, vilket visar att den är magisk. Enbart som juvel är den värd ungefär 5000 guldmynt.

Legender

Hjärtstenen hittades — och fick sitt namn — av den bohemiske magikern Nagan den Röde för omkring tjugo år sedan, när han hade dräpt den köttätande demonen Olma. Han sålde stenen till demondyrkerskan Salome Tamarina, som använde den för att kalla tillbaka Olma från den Mörka Dimensionen. Olma dräptes åter av Riddar Ralfin av Strandle. Ralfin är en medlem av Strandleriddarna, en grupp starka män som reser omkring och räddar jungfrur, dräper monster och utför andra ridderliga dåd. Strandleriddarna har en egen magiker, adepten Chembly. Chembly har för närvarande hjärtstenen i sin ägo.

Krafter

Demonen Olma är fjättrad i Olmas hjärtsten. Rubinen är en bro mellan hans dimension och vår egen. Olma använder stenen för att projicera sin fysiska form till vår dimension. Han tar då form runt rubinen så att den är mitt i hans kropp. Till Olmas stora sorg kan han inte utföra denna projektion utan hjälp av en magiker i vår värld. Utan sådan hjälp finns det ingen garanti för att Olma kommer in i vår dimension på rätt plats eller i rätt form. Visserligen kan han projicera sig själv, men han vill inte riskera att hamna flera kilometer från hjärtstenen och kanske råka få formen av ett litet djur. När Olma har tagit sig över till vår dimension skickas han omedelbart tillbaka om man rör vid hjärtstenen med järn eller stål.

Äventyrsförslag

Rollpersonerna blir kastade i fängelse av en rövarbaron som planerar att sälja dem som galärslavar eller kanske tortera dem (han tror att de sitter inne med hemligheter som han vill veta). Nigor har infiltrerat baronens hov och hjälper rollpersonerna att fly. Men strax efteråt får de höra att deras räddare har blivit avslöjad och sitter i rövarvaronens fängelsehåla. De tycker att det är deras skyldighet att försöka hjälpa honom. De lyckas kommunicera med Nigor, som berättar var han har gömt staven och hur den används. Med hjälp av den kan de kanske ta sig in och befria honom utan att behöva slåss mot hela borgens garnison.

Personer

CHEMBLY

Människa. Längd: 173 cm, Vikt: 63 kg, Ålder: 107 år. Stridsduglighet: dålig. Magisk förmåga: utmärkt på allt.

Trots att han är en av de främsta nu levande magikerna ser Chembly knappast sådan ut. Han klär sig som en vanlig arbetare och är slätrakad. Hans vita hår är fortfarande långt och tjockt, och ansiktet är nästan helt fritt från rynkor. Han har kvar inte bara det knivskarpa intellekt och den vassa tunga han var känd för i sin ungdom, utan också sin vighet och uthållighet. Han har givetvis använt magi för att förlänga sitt liv och motverka åldrandet. Chembly är en stor skämtare, men han tolererar inga dumheter i viktiga frågor som gäller liv och död. Hjärtstenen förvarar han i ett skrin av stål, till vilket han själv har den enda nyckeln. Det sägs att han har en mycket stor samling magiska drycker och pergamentrullar.

RIDDAR RALFIN

Människa. Längd: 183 cm, Vikt: 82 kg, Ålder: 29 år. Stridsduglighet: mycket bra med lans och bredsverd, annars bra.

Ralfin, en av de yngsta bland Strandleriddarna, är också en av deras största idealister. Han är en stilig karl med sitt blonda hår och sitt vackra ansikte, och röner stor uppskattning bland drottningar, änkenåder och prinsessor. Ralfin tror uppriktigt att alla människor innerst inne är goda och rena. Därför har han aldrig dödat någon människa. Listan över hans hjältedåd inkluderar däremot högvis av demoner, orcher, troll och även en och annan drake. Hans idealism kommer antagligen att avta med tiden, men för närvarande är hans iver och ärlighet oöverträffade.



SALOME TAMARINA

Människa. Längd: 169 cm, Vikt: 61 kg, Ålder: 26 år. Stridsduglighet: medelmåttig. Magisk förmåga: bra på M1, M2, M3, M8.

Av sin far, en filosof som trodde på ödets makt, fick Salome lära sig att alla människors öde är att göra onda gärningar, vare sig de vill eller inte. Salome, som var 14 år vid detta tillfälle, beslöt att det inte fanns någon anledning att uppskjuta det oundvikliga, och gick med i en grupp demondyrkare. Med sin skönhet och magiska naturbegåvning steg hon snabbt i graderna och fick rangen som Furstinna. Salome är fullständigt ond och tar ingen hänsyn till några regler. Hon är beredd till vad som helst för att uppnå sina syften. Hon har bestämt sig för att hon måste skaffa tillbaka hjärtstenen, och smider just nu planer för att få tag på den. Nyligen, under ett försök att utröna hjärtstenens framtid, fick hon se en vision av sin egen framtid: gammal och tandlös, klädd i trasor, skönhet och magi försvunna, en ömkansvärd gammal kärring utlämnad åt omgivningens nåd. Detta har skakat hennes svarta själ och fått henne att börja tvivla på sig själv. Kanske det finns en möjlighet att hon ångrar sig och tar avstånd från ondskan och självisheten? Det återstår att se.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Salome glömmer tillfälligt sin oroande vision och försöker ta tillbaka hjärtstenen från den person i vars ägo hon senast såg den, Ralfin. Rollpersonerna kan komma in i striden antingen som Salomes hyrda livvakter eller som följeslagare till Ralfin. Kanske en eller flera av dem försöker bli upptagna bland Strandleriddarna. Striden mot Salome kan utvisa om de är värdiga.

ÄVENTYR 2: Salome är fast besluten att inte drabbas av det öde visionen visade. Hon har hört talas



om Chembly och hans anmärkningsvärda ungdomlighet, och försöker komma åt hans hemlighet. Chembly tror att hon är ute efter hjärtstenen och förbereder sig på en avgörande strid. Rollpersonerna kan bli inblandade på samma sätt som i ÄVENTYR 1.

SANKT FRYN- VARDS FISK

Utseende

Det här är en liten fisk av keramik, vackert glaserad och mycket verklighetstrogen. Den är ungefär fem centimeter lång. I handeln skulle man kunna sälja den som halssmycke eller prydnadsföremål för omkring 20 guldmynt.

Legender

Sankt Frynvard var en eremit som bodde i en grotta intill Stora Floden. Människor brukade komma och lägga mat till honom på en sten i närheten, av vördnad för den helige mannen. Men under den stora hungersnöden för femtiotvå år sedan hade folk inget

att ge honom. Man trodde allmänt att han skulle svälta ihjäl. Men en dag kom eremiten gående till staden. Han var utmärkt glad, men det stod liksom en aura av kraft runt honom och han påstod att han haft en uppenbarelse. Han gick raka vägen till krukmakarens verkstad och begärde att få låna lokalen i en timme. Ingen vågade säga nej, och en timme senare kom han ut med den lilla keramikfisken i handen. Utan någon förklaring återvände han till sin grotta. På något sätt överlevde han nödtiden och verkade rentav mer välmående efteråt.

Senare berättade Frynvard för en kringvandrande munk att hans gud hade visat honom hur han skulle



tillverka ett fångstredskap för att klara sig genom hungersnöden. Den lilla keramikfisken ”fiskade” åt honom, sade han. Vart fisken tog vägen efter hans död är okänt — några säger att han kastade den i floden, andra att den blev stulen.

Krafter

Om man kastar fisken i en sjö eller ett vattendrag där det finns fisk, är det bara att vänta. Inom tio minuter kommer normalt en större fisk och sväljer den läckra lilla keramikfisken. Då träder magin i funktion, och fisken slungas upp på land invid ägaren. Man rensar den och tar ut keramikfiguren ur dess mage.

På detta sätt kan högst sju fiskar fångas per dag. Eftersom betesfisken är av gudomligt ursprung kan den inte missbrukas. Skulle någon stjäla den kommer den inte att fånga någon fisk utan ”simmar” iväg under vattnet och letar reda på någon som är hungrig.

Personer

FARD FRÄCKE

Människa. Längd: 164 cm, Vikt: 59 kg, Ålder: 29 år. Stridsduglighet: bra med dolk, annars medelmåttig.

Fard är en listig och förslagen tjuv. Han är helt samvetslös och stjälar lika gärna från de fattiga som från de rika. För en tid sedan hände något underligt. Fard låg och smög utanför en bondgård vid floden. Han var hungrig och tänkte försöka stjäla en höna från bonden. Plötsligt plaskade det till i vattnet, och en stor fisk hoppade upp och landade alldeles bredvid honom. När han hämtat sig från chocken tog Fard sin dolk och rensade fisken, och i dess mage hittade han en vacker liten fisk av keramik.

Fard avskyr fisk och beslöt sig för att sälja sin ”fångst” i närmaste by, i utbyte mot ett mer smakligt mål mat. Keramikfisken stoppade han i fickan. Han känner inte till historien om Frynvard, men anar att det kan vara något speciellt med den lilla skulpturen.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna träffar Fard, som ber deras magiker att hjälpa honom ta reda på om fisken är magisk och vad den i så fall är till för. När han fått svar — oavsett vilket — stjälar han rollpersonernas pengar och sticker sin väg. Rollpersonerna sätter efter honom. När de får tag på honom befriar de honom givetvis från allt, inklusive keramikfisken. Något senare träffar de en lärd man som kan berätta figurens bakgrund. Men eftersom rollpersonerna tekniskt sett har stulit den fångar den ingen fisk åt dem. Kastar de den i vattnet kan den dyka upp längre fram under äventyret i någon annans ägo. Fisken kan rent av bli något av en följetong som dyker upp på de mest oväntade platser. Likaså kan Fard bli en långvarig plåga eftersom han vill ha sin värdefulla ägodel tillbaka.

ÄVENTYR 2: Rollpersonerna är på väg över en smal bro när de möter Fard. Vid mötet råkar någon av dem knuffa till Fard så att han faller i vattnet. De drar upp honom, men keramikfisken har ramlat ur hans ficka. Plötsligt kommer en stor lax farande ur vattnet och landar mitt i gruppen. Eftersom det är flera personer runt omkring kan Fard knappast påstå att fisken är hans, även om han nu inser att det hela har något med hans keramikfisk att göra. Enda sättet att försäkra sig om laxen och dess dyrbara innehåll vore att avslöja keramikfisken, och det vill Fard absolut inte göra. Vad som helst kan hända.

SANKT TREMELS BÄGARE

Utseende

Bägaren är femton centimeter hög och åtta centimeter i diameter upptill. Den har kort stam och bred fot. Till det yttre är den bara en vanlig glasbägare, som kunde kosta några få guldmynt.

Legender

Sankt Tremel den tröge (uttalas ”tremmel”) var en mycket hängiven och mäktig präst som tillbad läkeomens gud (eller någon annan god gud som SL anser lämplig). Tillnamnet ”den Tröge” kommer sig av att han inte var särskilt intresserad av sin omvärld, vilket ibland gjorde att han verkade frånvarande och trögfattad. Legenderna säger att en dag när Tremel höll på

att leda en gudstjänst snubblade en sårad krigare in i templet. Tremel reagerade för en gångs skull snabbt och avbröt ceremonin för att hela den skadade mannen. Tempels äldste klandrade honom för detta, men guden tyckte att han handlat föredömligt och belönade honom med en magisk, helande bägare. Den helige mannen dog för tio år sedan, och sedan dess har ingen sett till bägaren.

Krafter

När den fylls med vigvatten och hanteras av en präst som tillber samma gud som Tremel, förvandlar bägaren vattnet till en helande dryck som botar sjuk-



domar, skador, blindhet, förgiftning och vansinne. Drycken måste drickas direkt från bägaren inom fem minuter från förvandlingen, annars förlorar den sin kraft och blir till bittert vatten. Drycken kan bara framställas en gång per dag. Om den som dricker tillber en gud som är motståndare till Tremels gud har drycken ingen verkan. Bägaren ser ut att vara av vanligt glas men är nästan oförstörbar.

Personer

PEER KRISTOL

Människa. Längd: 152 cm, Vikt: 45 kg, Ålder: 51 år. Stridsduglighet: Magisk förmåga: mycket bra på M2, M3, M5.

Fast han är liten och ser rätt lustig ut, är Peer ändå ledare för ett av de mäktigaste religiösa samfundet i de Tre Kungarikena, det som Sankt Tremel tillhörde. Nyligen har en liten fanatisk sekt brutit sig ut ur religionen under ledning av prästinnan Corican Sobor. De hävdar att de är läkedomsgudens enda sanna tillbedjare. Peer är irriterad över detta angrepp mot hans samfund, och har bestämt sig för att försöka hitta Tremels bägare för att bevisa att hans tro är den rätta.

Peer har uttrycksfulla blågrå ögon. Han är en fängslande talare och naturbegåvning som ledare. Det enda som verkligen betyder något för honom är hans gud. Hans liv vilar helt i gudens händer — mat, hus, kläder och annat han behöver får han av guden när denne är nöjd med honom, eller berövas av samma gud om denne är arg.

CORICAN SOBOR

Människa. Längd: 188 cm, Vikt: 61 kg, Ålder: 47 år. Stridsduglighet: Magisk förmåga: ganska bra på M2, M8.

Corican lider lika mycket av sin ovanliga längd som Peer lider av sin korthet — det vill säga inte alls. Hennes långa svarta hår och kalla gröna ögon mildrar knappast intrycket av hennes längd, men hon har ett osäkert leende som får de flesta att tro att hon är ofarlig. Hon är dock långt ifrån någon menlös typ. Tvärtom är hon en av de mest aggressiva och fanatiska religiösa ledare som finns. Hennes fromhet är dock mest en ytlig fernissa. För henne är religionen ett verktyg, ett sätt att skaffa sig makt. Hennes anhängare är mer allvarligt troende och skulle sannolikt reagera med helig vrede om någon angriper Corican eller hennes lära.

SIGILS MANTEL

Utseende

Manteln ser ut som en helt vanlig mantel av den typ som ofta används av magiker och liknande personer. Den är mörkt röd och är försedd med huva. På grund



Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Coricans och Peers rivaliserande tempel är båda på jakt efter bägaren — den som hittar den kommer sannolikt att gå segrande ur den religiösa striden. Rollpersonerna blir inblandade, antingen därför att någon av dem tillhör endera religionen eller genom att de blir anställda som livvakter eller för att spåra bägaren.

ÄVENTYR 2: Efter åratals sökande har Peer Kristols anhängare funnit Sankt Tremels grav. Eftersom man tror att den innehåller bägaren finansierar Peer en expedition för att öppna graven, som ligger på orchernas område. Men Corican får reda på saken och anställer spioner för att nästla sig in och sabotera expeditionen. Rollpersonerna kan ta anställning hos ena sidan (eller hos båda!).

av det fina tyget och några små guldbroderier runt kragen bör den vara värd upp emot 20 guldmynt. Den är lagom stor för en person som är 170-175 cm lång.



Legender

Manteln tillverkades av det hemliga magiska samfund som kallade sig Sigils Brödraskap (se även Sigils stav och Skådande Skallen).

Krafter

Manteln ger sin bärare förmåga att avgöra om föremål som han håller i händerna är magiska och vilka egenskaper de i så fall har. Chansen att lyckas med det beror på två faktorer: bärarens magiska förmåga och hur fördold magin är. En person med "dålig" magisk förmåga skulle inte ha mer än 40% chans att bestämma en vanlig typ av magi och högst 1% chans att lyckas med ett föremål som har okända eller unika egenskaper. Om tärningsresultatet indikerar ett misslyckande kan SL låta personen "märka" en kraft som inte finns där, om han så vill. Sigils mantel kan inte användas för att avgöra vilken magisk förmåga levande varelser har.

Personer

JORIDAN

Människa. Längd: 165 cm, Vikt: 66 kg, Ålder: 57 år. Stridsduglighet: medelmåttig med stav och dolk. Magisk förmåga: bra på M1, M3, M5, M8.

Joridan ser knappast ut som en trollkarl, snarare som en vanlig handelsman eller kanske något slags hantverkare. Han är mager och föga imponerande. Håret har grånat vid tinningarna och blivit tunt framtill, men de klara blå ögonen glänser fortfarande av ungdomlig kraft. Joridan är en man som har en dröm. Han vill återskapa Sigils Brödraskap, helst med sig själv som dess ledare. För att uppnå detta försöker han samla på sig alla kvarvarande magiska föremål som en gång tillhört Brödraskapet, och först vill han ha tag på manteln. Han gör vad som helst för att få tag på den och kommer inte att vara nådig mot den som försöker hindra honom.

SKÅDANDE SKALLEN

Utseende

Skådande Skallen ser ut som ett mänskligt kranium i naturlig storlek. Den består helt av kristall, med två stora blå diamanter insatta i ögonhålorna. Skallbenets form fokuserar ljuset i diamanterna så att de ser ut att lysa. Det utomordentliga, konstnärliga arbetet, diamanternas slipning och montering, gör att Skådande Skallen är mycket värdefull. Även utan sina magiska krafter skulle den vara värd cirka 10.000 guldmynt.



Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna hittar manteln i boet hos något monster. När de slagit ihjäl odjuret tar någon av dem på sig manteln, upptäcker dess krafter och börjar använda den. Joridan hör talas om det och försöker komma åt manteln, först genom att köpa den och, om det misslyckas, genom magi.

ÄVENTYR 2: Manteln dyker upp, buren av en mäktig magiker (varför inte någon av dem som beskrivits i den här boken?). Joridan börjar samla ihop en mindre armé av legosoldater och äventyrare (inklusive rollpersonerna) för att anfalla magikerns bostad och ta manteln.

Legender

För oräkneliga år sedan (säger legenden) slöt sig tio mäktiga magiker samman till det som nu kallas Sigils Brödraskap (se även Sigils stav, Sigils mantel). Med den ovärderliga Skallen dold i ett torn någonstans började Brödraskapet frodas och bli allt rikare och mäktigare. Det sägs att de praktiskt taget styrde det land där de bodde eftersom de kände till alla sina fienders hemligheter. Till sist besegrades magikerna



med hjälp av en långvarig belägring.

Skallen dök upp några år senare hos Herival (senare kallad "den galne trollkarlen"). Han använde den för att bekämpa sin ärkefiende, magikern Axanig (senare kallad "plutarken") men blev besegrad. Det sägs att Skallens krafter gjorde honom vansinnig och att Axanig stal den från honom utan någon större svårighet. Både Herival och Axanig är fortfarande vid liv, men båda är mycket gamla och de varken kan (eller vill) berätta vad som verkligen hände.

Krafter

Skallen används för att se fjärran platser, ungefär som en kristallkula. Inuti käken finns en magisk besvärjelse ingraverad, som man ska läsa för att aktivera Skallens kraft. Genom att läsa besvärjelsen och namnge en plats kan vem som helst som har förmåga att använda skallen (fler detaljer nedan) se vad som händer på den platsen i upp till en timme. Skallen förmedlar endast bilder, inte ljud. Skådaren kan endast se sådant som händer just nu, inte det förgångna eller framtiden.

Alla som har någon magisk förmåga kan använda Skallen, men de som är skickliga på M3 klarar det bättre än andra. SL kan bestämma att rollpersoner som är "ganska bra" eller bättre på M3 har chans att få Skallen att göra lite mer än andra, t ex förmedla en bit av ett samtal (varefter bilden försvinner) eller att kasta en besvärjelse genom skallen mot dem man iakttar. En sådan person kan också ha chans att märka när någon annan iakttar honom genom Skallen eller liknande magiska föremål.

Personer

HERIVAL DEN GALNE

Människa. Längd: 169 cm, Vikt: 68 kg, Ålder: 93 år. Stridsduglighet: dålig. Magisk förmåga: mycket bra på M3, annars bra.

Med sitt rynkiga ansikte och sitt ostyriga vita hår ser Herival verkligen ut så som man tänker sig en galen trollkarl. Han beter sig underligt. Rätt vad det är brister han ut i en ström av obegriplig rappakalja medan han rusar runt i rummet som en galning. Men alla sådana konstigheter är en spelad fasad. Herival har ett enda mål kvar i livet: att få tillbaka Skallen från Axanig innan någon av dem dör. Han gömmer sig bakom ett spelat vansinne för att invagga Axanig i säkerhet, men då och då anställer han en grupp äventyrare för att angripa Axanigs borg.

Tanken på Skallen dominerar Herivals liv fullständigt. Han äter och sover sporadiskt och har inte talat med sina släktingar på årtal. Att spela galen blir lättare för var dag som går, och det är inte långt kvar tills Herival blir galen på riktigt. Hans släktingar skulle inte ha något emot det eftersom Herival har en rätt stor samling guld och magiska föremål.



AXANIG PLUTARKEN

Människa. Längd: 183 cm, Vikt: 94 kg, Ålder: 97 år. Stridsduglighet: dålig. Magisk förmåga: bra på M3, M5, M7, annars ganska bra.

Till skillnad från Herival har Axanig åldrats med bibehållen skönhet. En kort tid efter att han stulit Skallen från Herival övergav han magin till förmån för politiken. Med hjälp av magi, inflytande och pengar har han byggt upp en stark politisk makt i Svartmark. Han är en läckergom som älskar mat, vin och vacker konst. Fast han sällan använder Skallen numera kommer han att försvara den till sista blodsdroppen (hans livvaktars och betjänters sista blodsdroppar, vill säga).

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Herival lyckas övertyga rollpersonerna att han inte är galen och skickar dem att stjäla skallen från Axanig.

ÄVENTYR 2: Herivals arvingar har tröttnat på den gamle mannens yrande och anställer rollpersonerna för att göra av med honom.

ÄVENTYR 3: Rollpersonerna träffar Herival och får höra hans berättelse. De bestämmer sig för att använda stölden av skallen som en avledande manöver för att störta Axanig och ta över hans borg.



STELKARLENS PIPA

Utseende

Det här är en liten visselpipa av silver. På ömse sidor finns två symboler ingraverade. Den ena föreställer en glad hund som tycks vifta på svansen, den andra föreställer ett grinande rovdjursansikte med blottade tänder. Runt pipan sitter en ring som går att vrida ett halvt varv. På ringen finns en markering som kan peka på hunden eller på rovdjursansiktet. Blåser man i pipan hörs ingenting annat än ett svagt väsande för ett mänskligt öra. En ung alv kan dock höra en mycket hög ton. Pipan är ett så speciellt föremål att det knappt går att sälja utan att man tar hänsyn till dess magiska egenskaper. Silvret den är tillverkad av är värt 5 guldmynt.

Legender

Stelkarlens verkliga namn finns det ingen som känner till. Han var en fruktad tjuv som arbetade ensam och sällan blev upptäckt. Säkert tillskrev man honom många fler stölder än han verkligen begick — när någonting fattades och det inte fanns några spår efter förövaren, brukade folk säga att det måste ha varit Stelkarlen som varit framme. Sitt öknamn fick han därför att han påstods kunna stelna till mitt i en rörelse och stå absolut orörlig i flera timmar.

Krafter

Visselpipan kan användas på två sätt, beroende på hur ringen är inställd. När markeringen pekar på den glada hunden och man blåser i pipan blir alla hundar och andra rovdjur inom hörhåll (200 meter) mycket vänligt inställda. De kommer fram och viftar på svansen eller visar på annat sätt sin positiva inställning. Vakthundar skäller inte. Den som blåst i pipan är helt immun mot alla angrepp från rovdjur (som hört ljudet) i 15 minuter. Sedan avtar effekten gradvis, för att helt försvinna efter en halvtimme.

Ställer man ringen på rovdjursansiktet blir effekten den motsatta: alla rovdjur inom 200 meter angriper omedelbart den som blåste i pipan. Man kan dock rädda sig genom att vrida ringen till det andra läget och blåsa igen. Då upphör anfallet, och djuren blir vänligt inställda.

Det effektivaste sättet att använda pipan är att först blåsa med ringen ställd på den glada hunden (och locka till sig några vänliga rovdjur), sedan blåsa med ringen ställd på rovdjursansiktet. Då anfaller djuren genast alla varelser som finns i den riktning pipan pekar.

Personer

MIBAR

Människa. Längd: 179 cm, Vikt: 71 kg, Ålder: 32 år, Stridsduglighet: ganska bra med stav. Magisk förmåga: medelmåttig på M2, M3.

Mibar är en kringvandrande präst och tiggarmunk. Han är en mycket from man som sålt allt han ägde och givit pengarna åt de fattiga. Han vandrar runt i landet, predikar kärlek och fred, botar sjuka (både människor och boskapsdjur) och tjänstgör då och då som budbärare. Sitt uppehålle får han av dem han hjälper eller genom att tigga.

Ett problem för alla tiggare och vandrare är vakthundarna som finns på varje gård och inte gärna släpper in främlingar på gårdsplanen. Men Mibar har haft tur. För flera år sedan kom han till ett hus där en gammal man låg döende. Den gamle biktade sig för Mibar och berättade att det var han som en gång varit känd som "Stelkarlen". På äldre dagar hade han ångrat sina synder, slagit sig till ro med sina hopstulna pengar och försökt leva ett hederligt liv. Nu ville han inte att den magiska pipan, som så många gånger hjälpt honom att obemärkt ta sig in och stjäla, skulle hamna i händerna på en ny tjuv. Därför skänkte han den till Mibar. Med hjälp av pipan tar sig Mibar fram till de flesta hus med sin tiggarskål.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Som SL kan du låta rollpersonerna träffa Mibar när du vet att de snart kommer att behöva ta sig förbi en vakthund eller något liknande. Mibar går gärna med på att hjälpa dem om deras ärende är hederligt och gott. Blir de anfallna använder han pipan för att tillkalla hjälp, vilket kan vara mycket effektivt om det t ex råkar finnas en flock vargar inom hörhåll. Han vill dock inte bli medlem i rollpersonernas sällskap, utan går sin egen väg när han hjälpt dem.

ÄVENTYR 2: Härskaren bestämmer att tiggeri är förbjudet i hans land. Alla tiggare ska genast skaffa sig ett arbete eller lämna landet. Mibar känner inte till detta, och ber rollpersonerna om en allmosa. Samtidigt anländer en trupp soldater, upptäcker tiggaren och försöker arrestera honom. Men Mibar blåser i pipan och alla stadens hundar kommer springande och kastar sig över soldaterna. Efteråt blir de magikunniga rollpersonerna anklagade för att ha lockat fram hundarna och hindrat rättvisan. Spelarna ställs inför valet att antingen försöka fånga Mibar och bevisa att det var han som lockade fram hundarna, eller att ta tiggarens parti och rädda både sig själva och honom undan.



soldaterna. Eventuellt kan de tillsammans, men hjälp av pipan, ta sig in i härskarens borg och tala förstånd med honom.

Tips till SL: Skulle rollpersonerna lägga sig till med pipan och börja använda den för att begå ohe-

derliga handlingar, så kan du alltid se till att det finns gäss i närheten. Gäss är lika effektiva på att slå larm som vakthundar — de kacklar högt så fort en främling nälkas. Och eftersom de inte är rovdjur påverkas de inte av pipan.

TELEPORTERANDE MYNT

Utseende

De här mynten ser ut som (och är i allt väsentligt) vanliga mynt. De finns både som guld-, silver- och kopparmynt. Enda sättet att skilja dem från normala mynt är genom magidetektering.

Legender

De teleporterande mynten är en relativt ny uppfinning, så det har inte hunnit uppstå några legender om dem ännu. När deras existens och natur blir kända kommer de inte längre att vara användbara. För närvarande cirkulerar vissa rykten bland köpmän om att någon använder "försvinnande" mynt, eller kanske mynt som bara är illusioner. De vet dock ingen särskild person som är misstänkt, eftersom incidenterna enbart inträffat vid rusningstid.

Krafter

Mynten har uppfunnits av Norin Treklöver. Det speciella med dem är att de kan teleporteras upp till 250 meter från en penningpung, ficka eller kassakista närhelst Treklöver vill det. Den magiska energin i mynten tenderar att minska med tiden, så de måste "laddas om" en gång i veckan. Detta är en rätt långdragen och komplicerad process, så Treklöver håller sig endast med tolv stycken mynt; två guld, fem silver och fem koppar. Om mynten inte laddas om på mer än en vecka minskar deras kraft och räckvidd gradvis, och försvinner helt efter en månad.

Personer

NORIN TREKLÖVER

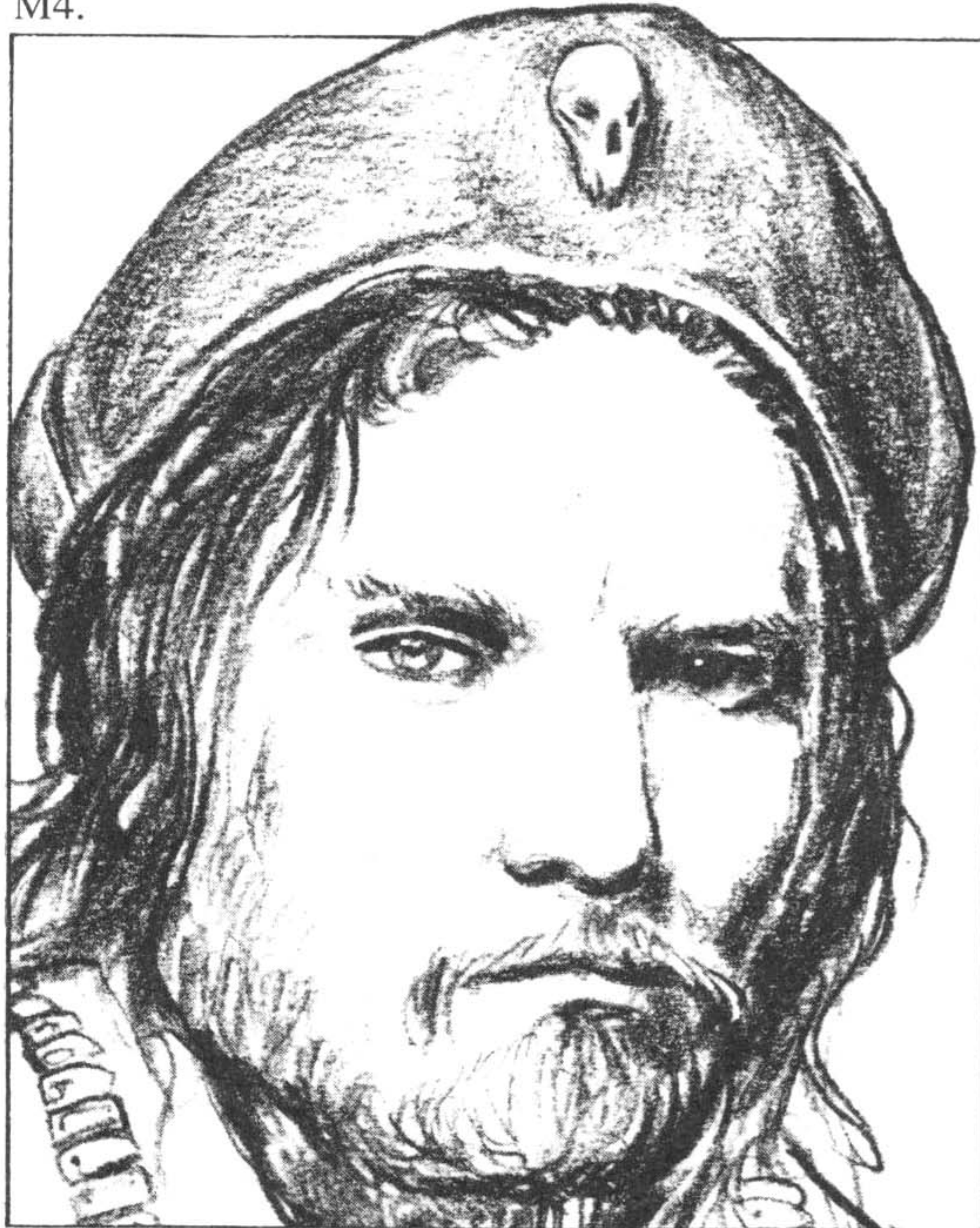
Människa. Längd: 169 cm, Vikt: 68 kg, Ålder: 62 år. Stridsduglighet: medelmåttig med stav. Magisk förmåga: mycket bra på M1, M3, M5, M8. Utmärkt på M4, M7.

Trots ringa längd och smala axlar är gamle Treklöver en rätt imponerande figur med sina kolsvarta ögon och sitt silvergrå hår. Ryktet säger att han är en av de tio främsta nu levande magikerna. Han är slug, listig och en sann misantrop. De flesta människor

undviker honom eftersom han har en tendens att "zap-pa" alla som inte håller med honom. Han är mycket stolt över de teleporterande mynten och föga benägen att tala om hur han gjort dem. Skulle någon lyckas få med sig ett av mynten utom teleporteringens räckvidd kommer Treklöver omedelbart att söka rätt på vederbörande, övertygad om att det måste vara en rivaliserande magiker som är ute efter hans hemlighet. Han är avskydd av samhället, och har å sin sida ingen respekt för dess institutioner. Han imponeras inte av titlar eller rikedomar, inte ens av kungligheter. Den enda människa han umgås fredligt med är hans betjänt, Kråk-Skule.

KRÅK-SKULE

Människa. Längd: 153 cm, Vikt: 66 kg, Ålder: 42 år. Stridsduglighet: dålig. Magisk förmåga: dålig på M1, M4.





Skule är en riktig olycksfågel. Som utomäktenskaplig son till en lägre adelsman övergavs han av båda sina föräldrar. Under sin uppväxt i ett hem för föräldralösa barn blev han mobbad av större barn. Han är av naturen både rädd och hatisk mot alla som är starkare eller mäktigare än han själv.

Skule är Treklövers betjänt, vilket betyder att han utför de sysslor som trollkarlen håller sig för god för att göra själv. Skule är egentligen inte ondsint, men han domineras av trollkarlens illvilja. Treklöver har lärt honom några enkla formler, men ingenting farligt.

Om han får en hederlig chans kan Skule bättra sig och bryta sig loss från sin herres onda inflytande. Han känner till Treklövers teleporterande mynt och är innerligt trött på att höra magikern skryta om sin egen förträfflighet. Det finns en chans att Skule gör uppror

mot Treklöver, men endast om han är säker på att Treklöver inte kan komma åt honom (t ex när rollpersonerna har jagat in Treklöver i ett hörn i översta tornrummet, och Treklöver beordrar Skule att hjälpa honom).

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Treklöver köper något av rollpersonerna, eller också råkar de få ett teleporterande mynt som växel i en butik där Treklöver just varit. Pengarna försvinner när de stoppat dem på sig.

ÄVENTYR 2: Rollpersonerna är i en butik när Treklöver kommer in och köper någonting med ett av de magiska mynten. När myntet försvinner anklagar butiksägaren rollpersonerna för att ha stulit det.

TELMARS RUBIN

Utseende

Detta är en mycket stor och nästan perfekt slipad rubin. Den är nästan lika stor som en människas huvud och praktiskt taget felfri. Det finns bara ett enda litet fel, en ojämnhet i en av facetterna som gör att den inte är en perfekt dodekaeder (samma form som en tolvsidig tärning). Telmars rubin har värderats till 20.000 guldmynt.

Legender

Telmar var en människa, en legosoldat som kämpade på båda sidorna i orchkriget. I det legendariska slaget vid berget Domani gömde sig Telmar i en grotta eftersom han fruktade att hans aktiviteter som dubbelagent hade avslöjats. Det var där han "hittade" rubinen. Han lånade pengar med rubinen som säkerhet och byggde sig ett slott. Han var mycket stolt över rubinen och satte den på hedersplatsen i slottet. När han låg på sin dödsbädd stals den, och den har sedan bara syns till sporadiskt.

Legenden säger att rubinen bär på en förbannelse som medför en säker död åt var och en som äger den. Skeptiska personer, bland dem några som ägt stenen, menar att detta är nonsens eftersom alla bär på en förbannelse som medför en säker död, förr eller senare. De påpekar också att Telmar inte hade rubinen i sin ägo när han dog. Det traditionella svaret på det senare påståendet är "Men det ingår i förbannelsen!"

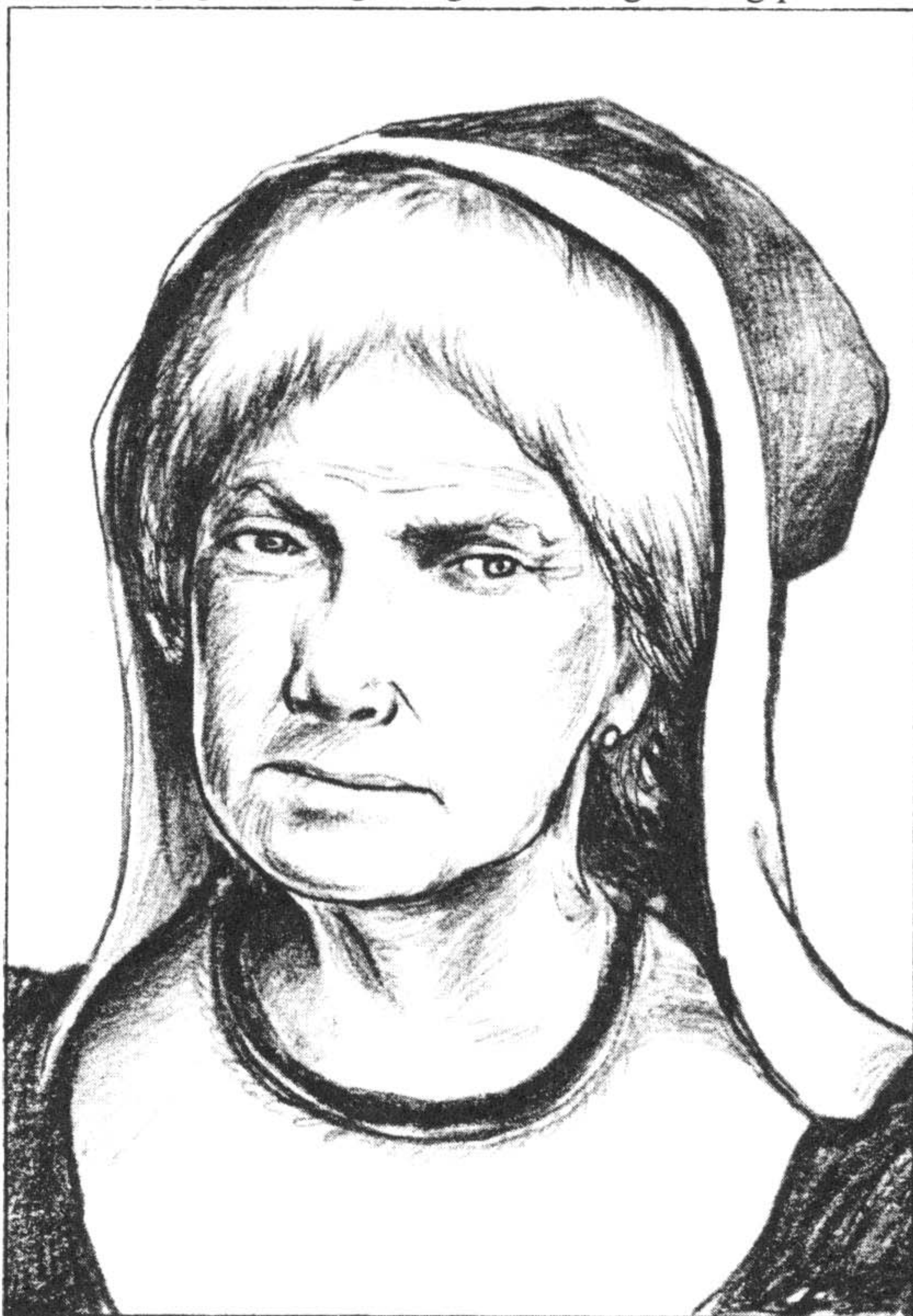
Krafter

Rubinen är faktiskt förbannad, men inte på så sätt att ägaren dör. Förbannelsen är att rubinen alltid blir stulen innan ägaren dör.

Personer

ASELMAR

Människa. Längd: 152 cm, Vikt: 45 kg, Ålder: 57 år. Stridsduglighet: dålig. Magisk förmåga: dålig på M1.





Med sitt korta vita hår och sitt moderliga utseende är Aselmar inte särskilt lik sin farfars farfar, Telmar. Hon har ägnat större delen av sitt vuxna liv åt att försöka skaffa tillbaka sitt "arvegods", rubinen. En tid gick hon i lära hos en magiker, men hennes besatthet av rubinen gjorde att hon inte kunde koncentrera sig på magin, och hon blev tvungen att sluta. Hon kan ett par besvärjelser, det är allt.

På senare år har Aselmar blivit rätt senil och anklagar alla hon möter, vänner såväl som främlingar, för att stjäla, gömma eller försöka förstöra rubinen. Hon tänker på rubinen varje vaket ögonblick, och förmodligen drömmer hon om den också. Numera är det få människor som sätter någon större tilltro till henne när hon påstår sig ha lyckats ta reda på var den finns.

ULRIK FÅGELS KAPPA

Utseende

Ulrik Fågels kappa är magiskt kamouflerad så att den ser ut som en helt vanlig kappa, även om man använder magidetektering. Storleken passar en liten till medelstor man. Den är tillverkad av mjukt ylle i mörkbrun färg. Det finns inga fickor och inget spänne.

Legender

Ulrik Fågel var en berömd magiker. Hans namn kommer sig av att han kunde flyga obehindrat, när som helst och hur mycket som helst. Det vimlar av spekulationer och rykten om precis vilket slags magi han använde, men de flesta tror att Fågel hade fått sin flygförmåga som belöning av någon gud, eller att det var en medfödd gåva. Han själv påstod att kraften låg i hans pråliga smycken, särskilt det vackra halsbandet av guld och jade. Halsbandet finns nu hos magiker-gillet som dock inte har lyckats hitta någon magi i det eller någon annan av Fågels ägodelar. Kappan uteslöt de för länge sedan, och den finns just nu till salu i Pudrik Svagmans diversehandel till det facila priset av tre silvermynt.

Krafter

Som den intelligente läsaren anar var det kappan som gav Fågel hans flygförmåga. Egentligen var det Fågels övermänskliga koordinationsförmåga och fysiska kondition som gjorde att han kunde flyga, eftersom kappan endast upphäver gravitationen. Den som har kappan på sig kan levitera när han vill. När han väl svävat upp från marken måste han ha något att ta fart mot för att kunna flytta sig i någon annan riktning än nedåt. När Fågel föreföll flyga var det förmodligen

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna träffar Aselmar för första gången, fångslas av hennes berättelse och tror på henne när hon påstår sig veta att rubinen finns i det stora slottet på andra sidan sjön. De beger sig dit och finner att slottet tillhör den lokale krigsherren, som aldrig har hört talas om vare sig Telmar, Aselmar eller rubinen.

ÄVENTYR 2: Aselmar hittar faktiskt rubinen. Förbannelsen drabbar henne nästan genast, och rubinen blir stulen. Hon anställer rollpersonerna för att återfinna den. Om de tror henne kommer det att bli minst sagt svårt för dem att få någon annan att tro på dem.

bara så att han lyckades få det att se ut som en kontrollerad flygning, genom att skjuta ifrån och vända kroppen i precis rätt ögonblick. Ytterligare kontroll fick han genom att hålla ut kappan och använda den som ett segel, för att öka eller minska luftmotståndet. Med viljans kraft kan den som har kappan på sig stiga till önskad höjd och även kontrollera kroppens vinkel mot marken. Alla andra rörelser fordrar någon form av fysisk kraft.

Skulle en rollperson försöka bli lika bra på detta som Fågel måste vederbörande vara i god kondition och ha mycket god koordinationsförmåga. Det går också åt en hel del tid för att öva (minst två timmar per dag i tre månader). Först efter denna träning har personen någon som helst chans att lyckas utföra några andra manövrer än att stiga rakt upp och sjunka rakt ned. Fortsatt träning ger förstås högre chans att lyckas.

Personer

PUDRIK SVAGMAN

Människa. Längd: 158 cm, Vikt: 52 kg, Ålder: 50 år. Stridsduglighet: dålig.

Svagman har verkligen ett passande efternamn. Han är normalt byggd, lite fetlagd, har tunt blont hår och lätt rynkigt ansikte. Han saknar alla former av styrka: fysisk, känslomässig, mental och andlig. Han är helt enkelt en vekling och fegis. Ortens tjuvar undviker hans butik eftersom det är alltför lätt att stjäla där — nästan så att man får dåligt samvete — och



WILDITS PENNA

Utseende

Wildits penna ser ut som en vanlig fjäderpenna, tillverkad av en vingpenna från en exotisk fågel av något slag. Spetsen är vass och praktiskt taget obrytbar. Den är vacker och välgjord men skulle inte anses särskilt värdefull om man inte känner till dess magiska egenskaper.

Legender

Wildit var en ganska känd alkemist och präntare. Hans recept på magiska bläck av olika typer används fortfarande av många, femtio år efter hans död. Hans penna är inte lika känd, trots att den sades ha magiska krafter under hans livstid. Det påstods att den kunde skriva själv efter diktamen och till och med laga magiska formler. Men dessa spekulationer är inte allmänt kända numera. Möjligen kan man träffa på dem i en bok som skrivits för femti till sjuttio år sedan av någon som hörde dem då.

Krafter

Pennan har flera magiska krafter, beroende på vilket bläck man doppar den i. Det går att använda vilket bläck som helst, men med vanligt bläck kan endast egenskapen "diktamen" användas. Den kraften kan naturligtvis även användas med de dyrbarare bläcksorterna. De bläcktyper som beskrivs nedan kan köpas hos en välsorterad alkemist för ungefär det angivna priset.

dessutom finns där inte mycket att ta. Pudriks svaga karaktär ger inte heller kunderna något förtroende, så affärerna går inte precis lysande.

Pudrik har aldrig vågat uppvakta en kvinna, och är fortfarande ungtrold trots att han ser rätt hygglig ut. Han skulle påverkas mer av smicker från en kvinna än av hotelser från en tjuv.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna upptäcker Ulrik Fågels kapp i Svagmans butik. De förstår att det är Fågels kapp när de får syn på en tidigare förbisedd etikett med initialerna U.F. och ett par vingar, insydd i en fäll. Givetvis köper de kappan. Detta kan vara ett bra sätt att "ge bort" ett enklare magiskt föremål till rollpersoner som behöver det i ett kommande äventyr.

ÄVENTYR 2: Svagman upptäcker själv kappans krafter. När han har kommit över sin rädsla för de magiska krafterna börjar han använda den för att ta sig in och stjäla saker på övervåningen i flera hus. Rollpersonerna blir själva rånade eller anlitas av någon som blivit bestulen, för att sätta stopp för "andra-vånings-tjuven".

Diktamen: När någon yttrar befallningen "skriv", skriver pennan allt som denne säger till dess han säger "sluta skriva". Det finns en viktig begränsning; pennan skriver enbart ord på Allmänna Umgängesspråket. Nonsensord, andra språk, magiska formler och dylikt ignoreras.

Översättning: Man kan köpa ett särskilt bläck som kallas "språkbläck" för cirka 50 guldmynt per flaska. Om pennan doppas i det översätter den mellan vilka två vanliga språk som helst. Innan översättningen börjar måste man tala om vilka språk det gäller. Det är bara att säga: "Översätt från (språk) till (annat språk)". Med "språkbläck" kan pennan också användas för att ta diktamen på andra språk än Allmänna Umgängesspråket.

Kartritning: Med "kartbläck", som kostar cirka 100 guldmynt per fyracentiliters flaska, kan Wildiths Penna rita en korrekt karta av området runt den, upp till 22 meters radie. Kartan innehåller enbart sådant som är synligt från pennans plats. Användaren bestämmer själv vilken skala som önskas. Kartan visar detaljer som väggar, dörrar och möbler. Det kan vara användbart t ex i underjordiska labrynter.

Protokoll: Pennans sista förmåga kan endast användas med "alkemistbläck", som kostar omkring 200 guldmynt per flaska (4 cl). Med sådant bläck kan den utföra alla de ovanstående sakerna, och kan dessutom föra protokoll över en konversation mellan upp till sju personer, på upp till sju olika språk. Om man ger or-



der om det håller den reda på vem som sade vad (antecknar det i marginalen). Antingen översätter den allt som sägs till Allmänna Umgångsspråket, eller också lämnar den det som sagts på originalspråk, allt efter användarens önskemål. När denna förmåga används skriver pennan även ned dialektala eller feluttalade ord. Ljud och läten som inte betyder något återges så gott det går. Alkemistbläck är svårt att få tag på.

Personer

FINNIWAC BROCH

Människa. Längd: 169 cm, Vikt: 68 kg, Ålder: 39 år. Stridsduglighet: dålig. Magisk förmåga: dålig på M5.

Finniwan är en välbärgad alkemist. Han är mycket skicklig och kan lätt tillverka alla Wildiths magiska bläcktyper. Han får ofta brist på ingredienser och ger sina kunder en ordentlig rabatt om de själva skaffar de esoteriska råvaror som behövs. Det kan t ex vara drakblod, enhörningshorn, demonspott och liknande. Finniwan är inte särskilt trevlig, och hans utseende gör honom inte precis mer tilldragande. Det stripiga håret är oftast okammat och i stort behov av att tvättas. Ögonen sitter tätt ihop och näsan är enorm. Han är inte ondsint, bara asocial. Han har få eller inga vänner och är inte intresserad av att skaffa sig några nya.

DORMAN

Människa. Längd: 183 cm, Vikt: 93 kg, Ålder: 23 år. Stridsduglighet: medelmåttig. Magisk förmåga: dålig på M5.

Dorman är Finniwan's lärling. Han är raka motsatsen till sin chef: stilig, vänlig och omtyckt av alla. Han arbetar åt Finniwan för att tjäna sitt uppehälle medan han går i magikerskola. Han är alltid hjälpsam och artig mot kunderna, trots att Finniwan har som princip att kunder ska behandlas som skit. Han gör sig gärna till vän med en grupp äventyrare, särskilt om det finns en erfaren magiker bland dem.

Äventyrsförslag

ÄVENTYR 1: Rollpersonerna lyckas på något sätt få tag på Wildiths penna. När de listat ut dess krafter går de till Finniwan för att skaffa alkemistbläck. Dessvärre saknar Finniwan den sällsyntaste ingrediensen som



behövs: ett öga från en odöd magiker. Om rollpersonerna kan skaffa ett sådant, vilket räcker för att tillverka 400 centiliter, kan de få en fyracentiliters flaska gratis.

ÄVENTYR 2: Samma händelser som i det äventyr 1, men i annan ordning. Rollpersonerna anställs av Finniwan för att skaffa fram en sällsynt ingrediens. När de funnit ingrediensen hittar de också Wildiths Penna. Det kan hända att Finniwan visar dem hur man använder den (beror på hur han känner sig). Om han gör det tar han bra betalt för det. Finniwan vet allt om Wildith och hans penna, han har läst om det under sina alkemiska studier.

ÄVENTYR 3: Rollpersonerna anställs av Finniwan för att leta reda på pennan. Finniwan har drabbats av en samlarvurm och vill skaffa sig allting som en gång tillhört den berömde alkemisten.

ZYGYBARS STAV

Utseende

Zygybars stav har ett mycket anonymt utseende; detta är helt avsiktligt eftersom en tjuv klarar sig bäst när

han inte väcker någon som helst uppmärksamhet. Det rör sig om en 170 cm lång, grov och knotig ekstav,



synbarligen en sådan som en vandringsman stöttar sig på under sina färder. Båda ändarna av staven är skodda med brons för att minska slitaget.

Legender

Zygybar var en mycket berömd tjuv som levde för flera hundra år sedan. Det förtäljs märkliga saker om honom: att han kunde teleportera sig, att han kunde ändra sina anletsdrag fullständigt, att han kunde tala och läsa alla slags språk och mycket annat.

Vem var då egentligen Zygybar? Han dyrkade en gud som kämpade för frihet och varje varelses rätt att själv styra sitt liv. Zygybar var så hängiven sin gud, att guden valde ut honom som sin särskilde agent. Zygybar vandrade genom världen, stal från de rika och gav till de fattiga, dräpte ondskefulla härskare och kämpade för de fattiga och svaga. Guden gav Zygybar kraften att kunna förändra sitt utseende samt staven.

Krafter

Staven är ett arbetsredskap för en tjuv. Den har ett antal mycket olika funktioner och dess utseende beror på vilken funktion man för närvarande använder.

A. Stege. Staven blir tre meter lång och det fälls ut ett antal klätterpinnar. Vidare får den en rejäl "fot" så att den står stabilt på marken.

B. Rep och änterhake. Staven förvandlas till ett fem meter långt rep med en änterhake i ena änden och en metallring i den andra.

C. Spjut. Staven omvandlas till ett långspjut med en bronsspets.

D. Hillebard. Staven blir till en hillebard med huvud av brons.

E. Blåsrör. Staven förvandlas till ett meterlångt blåsrör med hög precision.

F. Piska. Staven omvandlas till en lång, stark oxpiska (à la Indiana Jones).

G. Batong. Staven krymper till en 30 cm lång batong av trä. I batongens ena ände finns en metallögla så att man lätt kan haka fast den vid ett bältespänne.

H. Vattenspruta. Ur stavens ena ände sprutar en kraftig vattenstråle som når fem meter bort. Staven kan maximalt spruta ut tusen liter vatten per dygn.

I. Halkspruta. Ur staven ena ände sprutar en särskild vätska som gör allting otroligt halt. Detta är idealiskt att spruta ut bakom sig så att förföljare halkar. Staven kan per dygn maximalt spruta ut vätska för att täcka 50 kvadratmeter.

J. Ljuskälla. Staven ena ände kan börja lysa med ett sken som kan variera i styrka, från ett stearinljus till en kraftigt strålkastare, helt efter bärarens önskemål.

Den som håller i staven kallar med ett kort kommandoord fram den funktion han vill använda och staven förändrar då omedelbart sitt utseende. Det går inte att använda två olika funktioner samtidigt.

Staven har ytterligare ett par egenskaper. Den är obrytbar. Hur mycket man än anstränger sig kan den inte knäckas. En person som använder staven till andra syften än vad den var avsedd för, t.ex. för att bestjäla fattiga eller döda oskyldiga, kommer att själv bli bestulen på den mycket snart därefter. Exakt hur detta går till är upp till spelledaren, men en omoralisk och ondskefull ägare är förutbestämd att förlora detta föremål.

Personer

PEGER ERDI

Människa. Längd: 170 cm, Vikt: 75 kg, Ålder: 34 år. Stridsduglighet: mycket bra. Magisk förmåga: ingen.

Peger är en man vars hår har grånat i förtid. Alltför många bekymmer har tyngt hans axlar men han drivs vidare av en stark känsla för rättvisa och pliktuppfyllelse. Detta kommer förmodligen att ge honom mag-sår vad det lider.

Landet styrs av en rättvis och duglig kung. Denne har anställt Peger som en slags hemlig agent, vars syssla är att i hemlighet resa runt i de olika provinserna och se hur feodaltherrarna sköter sig och uppfyller sina förpliktelser mot kronan och mot folket.

Zygybars gud anser att Peger är en man helt i hans smak och har därför sett till att staven, synbarligen av en slump, har hamnat i Pegers ägo. Peger fick staven av en fattig munk, som sa att Peger nog skulle behöva ett stöd på sin väg genom livet. Gradvis upptäckte sedan Peger stavens märkliga egenskaper. Peger känner knappast till den gud som skapade staven utan är av en annan religion.

BARON SABADON AV DYTTE

Människa. Längd: 180 cm, Vikt: 103 kg, Ålder: 40 år. Stridsduglighet: bra. Magisk förmåga: ingen.

Baron Sabadon är definitivt en av landets mindre ärofulla och plikttrogna adelsmän. Han styr sin avsides belägna förläning med hård hand, pressar bönderna på skatter, låter sig mutas av banditledare och har till och med låtit en grupp svartkonstnärer slå sig ner i en avlägsen del av provinsen. Där utövar dessa magiker sina otäcka konster och använder kidnappade människor som försöksdjur.

Baronen är girig och vällustig och älskar sitt liv i sus och dus. Därför fruktar han "kungens agent" desto mer. Den dag agenten avslöjar honom kommer baronen att få plikta med sitt huvud. Därför har Sabadon gradvis utvecklat förföljelsemani mot främlingar. Varje nytt ansikte i provinsen betraktas med misstänksamhet, det kan ju vara "kungens agent", och nyanlända blir därför alltid undersökta på ett eller annat sätt av baronens hantlangare.



Äventyrsförslag

Pegers existens är en väl bevarad hemlighet, men oundvikligen har en del rykten läckt och spritt oro bland de mindre laglydiga adelsmännen. De är rädda för att Peger ska komma deras skumraskaffärer på spåren och få dem att förlora sina titlar och i värsta fall sina huvuden. Därför håller adelsmännen ögonen öppna för misstänkta främlingar och om de fruktar att någon är Peger försöker de röja honom ur vägen på olika sätt, t.ex. genom att hetsa bönderna mot honom med anklagelser om att han är svartkonstnär eller genom att kasta honom i borgens djupa fängelsehålor.

ÄVENTYR 1: Spelarnas rollpersoner kommer till Sabadons provins och ådrar sig omedelbart hans uppmärksamhet. De ställs under övervakning och om de begår några misstänkta gärningar kommer de omedelbart att gripas och kastas i fängelsehålor. I detta

äventyr behöver man inte ens introducera Peger och Zygybars stav, utan de fungerar endast som ett motiv för baronens aktioner.

ÄVENTYR 2: Återigen befinner sig rollpersonerna i Sabadons provins, i huvudortens värdshus, och blir åsyna vittnen till hur en person (en av baronens hantlangare) försöker uppvigla en lynchmob mot en annan person (Peger) som bor på värdshuset. Motivet för lynchningen är att Peger påstås vara svartkonstnär och ansvarig för flera invånares spårlösa försvinnanden. Spelarna kan knappast undgå att dras in i handlingen om mobben stormar värdshuset. Här får de chansen att ställa sig för eller emot Peger.

ÄVENTYR 3: Om Peger skulle dö av någon anledning kan staven övergå en i en rättrådig spelarrollpersons ägo. Denna rollperson kan sedan misstänkas för att vara Peger och förföljas både länge och väl av agenter för baron Sabadon eller någon annan skumperson.



Index

OBS: Alla personer är ordnade efter sitt första namn, inte efter eventuella efternamn.

Abel bar-Tarkin.....	23	Frenel.....	17	Olmas hjärtsten.....	34
Aeolion.....	14	Friante.....	23	Olver bokhandlare.....	22
Alita.....	17	Föremålskonstruktion.....	4	Peer Kristol.....	37
Andami Laroc.....	28	Gamels öga.....	23	Peger Erdi.....	46
Andarnas skepp.....	20	Gilen.....	25	Pols hjälm.....	9
Aness Forond.....	17	Harmons diadem.....	24	Pudrik Svagman.....	43
Argond Vidfarnes lunta.....	21	Helaga.....	20	Ralfin.....	34
Aselmar.....	42	Herival den Galne.....	39	Rexmit Piraten.....	15
Axanig Plutarken.....	39	Hrong-na-Hrong.....	20	Rondolim.....	10
Barbelei.....	16	Ilgens uggla.....	25	Rrau.....	20
Bark Redgar.....	8	Ilian av Törneskogen.....	30	Sabadon av Dytte.....	46
Beldragar.....	28	Ilkamo.....	31	Sakt Tremels bågare.....	36
Brandgisla.....	15	Ivar.....	31	Salome Tamarina.....	35
Cali.....	17	Jording.....	16	Sankt Frynvards fisk.....	35
Ceri.....	24	Joridan.....	38	Sigils brödraskap.....	12
Charga den Eldige.....	22	Kelman Trebenic.....	7	Sigils mantel.....	37
Chemby.....	34	Kerniks hatt.....	26	Sigils stav.....	12
Chilperik V.....	13	Konigs sköld.....	8	Sirilien.....	30
Corican Sobor.....	37	Kråk-Skule.....	41	Skådande Skallen.....	38
Corimal Anriss.....	13	Larocs förlorade ring.....	27	Stelkarlens pipa.....	40
Dardan.....	14	Lexina Krest.....	10	Stridsduglighet.....	3
Deqs svärd.....	7	Liganda Krinkelskona.....	27	Svartmark.....	13
Domani.....	12	Magiska förmågor.....	3	Tandina Gillarim.....	11
Dorgil.....	15	Magityper.....	4	Teleporternade mynt.....	41
Dorman.....	45	Margond.....	17	Telmars rubin.....	42
Eldstenen.....	22	Mibar.....	40	Torvil.....	16
Elementarmästarna.....	13	Minart Mästersångare.....	29	Tundin.....	10
Elementarsvärden.....	13	Minarts luta.....	28	Ulrik Fågels kappa.....	43
Farago.....	16	Mordins demonfälla.....	32	Vattnavardh.....	17
Fard Fräcke.....	36	Mordins mystiska spegel.....	30	Vilibar.....	30
Fareli III.....	23	Nerval Skrivaren.....	16	Wildits penna.....	44
Fingal.....	26	Nigor.....	33	Zorm av Gnoster.....	26
Finniwaç Broch.....	45	Nigors stav.....	33	Zygybars stav.....	45
Floribar Tungpung.....	28	Norin Treklöver.....	41		

Karl Vitstock, mästertjuven på vars huvud dussintals adelsmän hade satt ett pris, log triumferande mot sina två lärlingar.

"Grabbar, inte ens greve Schavanns skattkammare var tillräckligt välskyddad för att hålla oss ute."

De två medhjälparna såg storögt på hyllorna i grevens skattkammare; där låg juvelgnistrande och metallblänkande föremål i långa rader.

SKATT KAMMAREN

I *Skattkammaren* lagras en samling av 31 magiska föremål av de mest användbara, besynnerliga eller roande slag, t.ex. vapen, smycken och klädesplagg. Till dessa föremål hör 42 spelledarpersoner och 65 uppslag till olika äventyr. *Skattkammarens* föremål är konstruerade för att ge spelledaren stor rörelsefrihet när han använder dem, och häftet är därför ett utmärkt hjälpmedel för att skapa nya eller bygga ut gamla äventyrsintriger.

De olika föremålen kan lätt placeras varhelst spelledaren önskar och detta häfte är därför ett utmärkt komplement till andra Äventyrsspeletsprodukter t.ex. *Kandra*, *Rohan* eller *Svavelvinter*.

ANVÄNDNINGSSOMRÅDEN

Skattkammaren är inte bunden till något speciellt spelsystem, utan passar alla fantasy-rollspel, t.ex. **Drakar och Demoner** och **Sagan om Ringen**-rollspelet.

